POR SÓLO 3,99€ JUEGO COMPLETO PARA PC «SPARTA» ¡GRATIS!

Nº 236
OCTUBRE 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

PREVIEW
FAR CRY 4
¡AVENTURAS EN EL HIMALAYA!

REPORTAJE
LA GUERRA FREE2PLAY
JUEGOS BÉLICOS GRATUITOS PARA PC

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
TOTAL WAR ATTILA
¡LLEGA EL AZOTE DE ROMA!

JUEGOS DEL MES
- DEAD RISING 3
- LOS SIMS 4
- THE WALKING DEAD: NO GOING BACK
- RISE OF VENICE
- GOD FACTORY WINGMEN
- PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE
- RISEN 3 TITAN LORDS
- METRO REDUX

AHÓRRATE 5€ EN LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
BATTLEBORN
¡ASÍ SERÁ LA REVOLUCIÓN DEL MULTIJUGADOR!





¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!

SPARTA LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS
¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON ÉL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR

Mestizaje

Bienvenido a **Micromanía**. Desde hace años, los géneros de los videojuegos han dejado de ser regiones con las fronteras bien delimitadas. Paulatinamente, en mayor o menor medida, toques e ingredientes de diferentes géneros se han ido fundiendo en cada juego hasta difuminarse, enriqueciendo, para bien, el resultado final. En una especie de **mestizaje informático**, los juegos son cada vez más variados, profundos y sofisticados. Pero... ¿es posible inventar un nuevo género? **Gearbox** cree que sí.

Hemos podido echar un vistazo en exclusiva **al espectacular «Battleborn»**, al que Gearbox y 2K definen como **un "hero-shooter"**, un nuevo género que es más que un juego de acción, más que táctica, más que espectáculo multijugador, más que MOBA –con el que ha sido comparado desde su anuncio–... ¿Qué es, o qué quiere ser, «Battleborn»? Es difícil decirlo, porque cada detalle de su diseño tiene múltiples influencias, pero mejor descúbrelo tú en el **reportaje exclusivo** que te hemos preparado.

En este número de Micromanía ese **mestizaje de géneros** se extiende a muchos más ejemplos, desde algunos de los títulos que llevamos este mes en review –«Los Sims 4», «Dead Rising 3», «Risen 3», «GoD Factory Wingmen»...– a **otros reportajes**, como los juegos bélicos gratuitos, o ese vistazo, también en exclusiva, a **«Total War: Attila»**, el nuevo juego de Creative Assembly.

La difícil elección

Y, aunque parezca muy pronto para pensar en ello, la campaña navideña de 2014 está casi así, y todas las novedades que se avecinan en los próximos meses van a hacer muy difícil empezar a tomar decisiones. Máxime cuando la mayoría de esos juegos –de los más gordos del año–, salvo excepciones como los deportivos, empiezan a beber de tantas y tantas fuentes para ofrecer ese mestizaje de aventura, acción, estrategia, rol... Juegos como **«Far Cry 4»**, que avanzamos en este número. Otras opciones están más claras, como la de **«Civilization Beyond Earth»**. Y el mes que viene habrá muchas más. ¿Cuál será tu elección? De momento, disfruta de Micromanía. Nos vemos el próximo mes.

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO





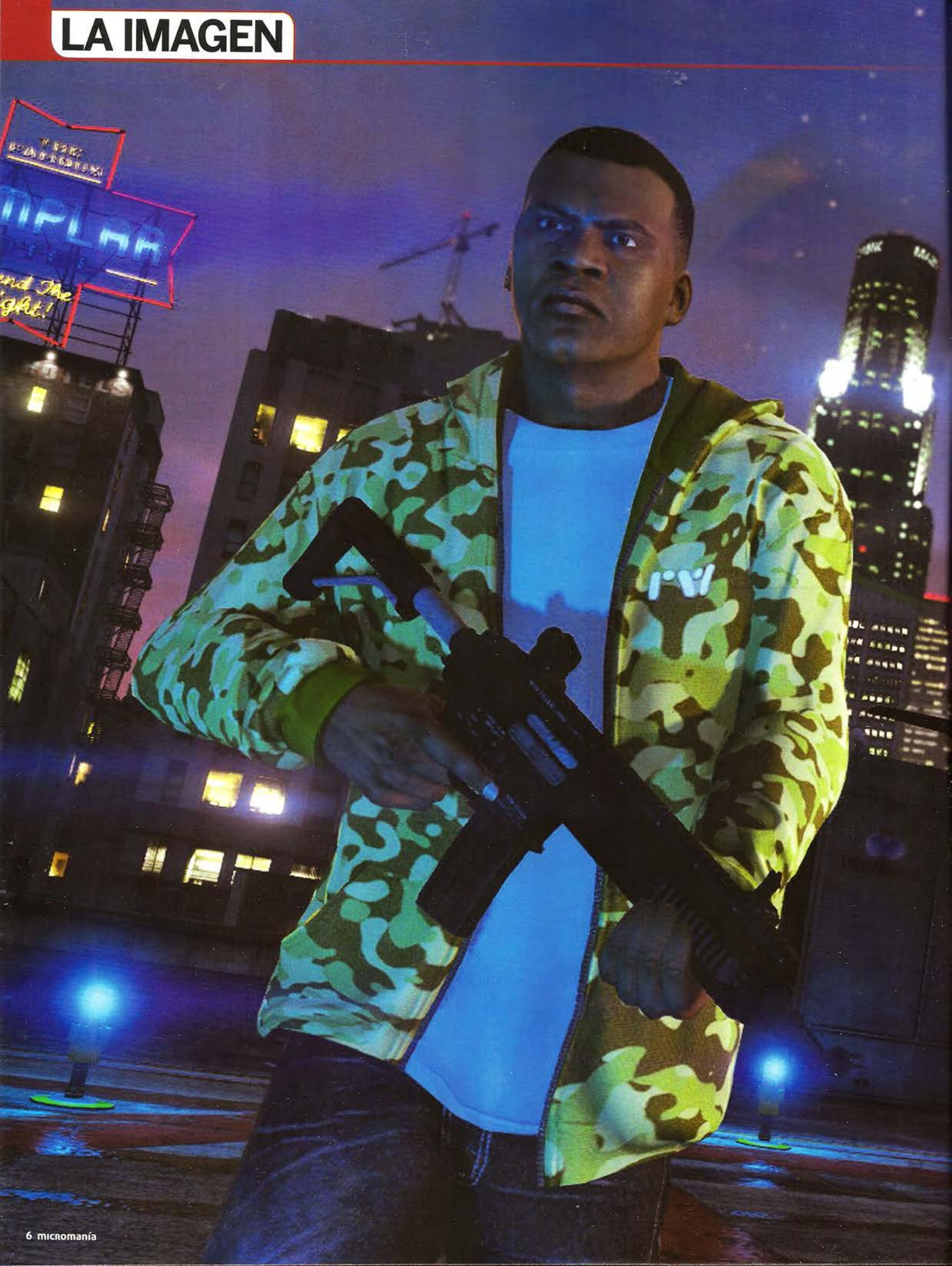


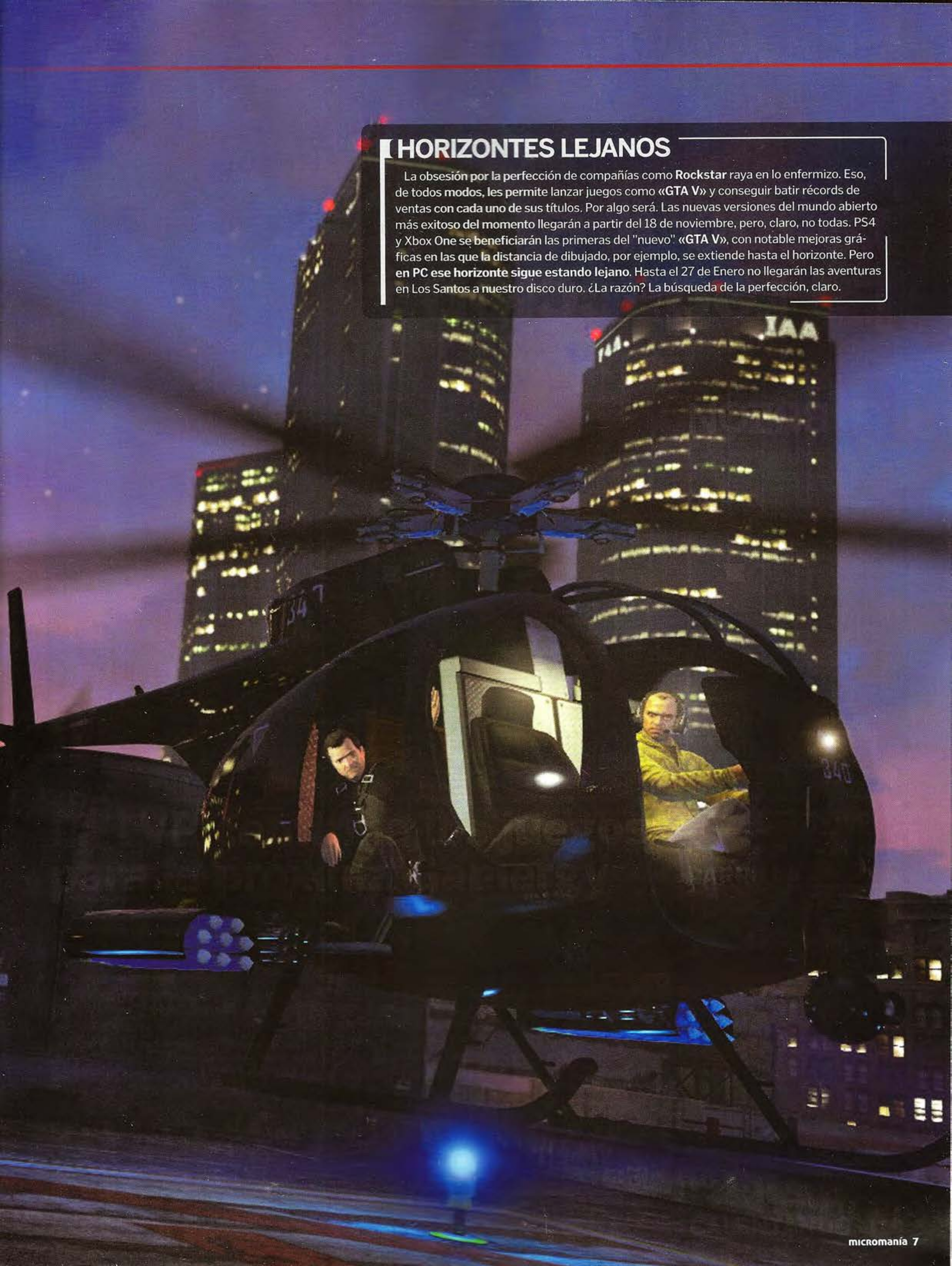
16 **BATTLEBORN**
Así es el nuevo juego de Gearbox que revolucionará la acción.



96 **SPARTA LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS**
Un increíble juego de estrategia histórica que te hará revivir uno de los momentos más legendarios de la antigüedad.

ÍNDICE POR JUEGOS





HORIZONTES LEJANOS

La obsesión por la perfección de compañías como **Rockstar** raya en lo enfermizo. Eso, de todos modos, les permite lanzar juegos como **«GTA V»** y conseguir batir récords de ventas con cada uno de sus títulos. Por algo será. Las nuevas versiones del mundo abierto más exitoso del momento llegarán a partir del 18 de noviembre, pero, claro, no todas. PS4 y Xbox One se beneficiarán las primeras del "nuevo" **«GTA V»**, con notable mejoras gráficas en las que la distancia de dibujado, por ejemplo, se extiende hasta el horizonte. Pero **en PC ese horizonte sigue estando lejano**. Hasta el 27 de Enero no llegarán las aventuras en Los Santos a nuestro disco duro. ¿La razón? La búsqueda de la perfección, claro.

El Big-Bang de Star Citizen

El proyecto de Cloud Imperium progresa, multiplicando sus objetivos y su amplitud, exponencialmente. Su lanzamiento mira al aún lejano 2016... ¿Qué podemos esperar de él?

El fenómeno que estamos contemplando con «Star Citizen» ha puesto patas arriba las presunciones de aquellos que, ingenuamente, creían comprender los mecanismos que rigen la industria de los videojuegos. ¡Ojo, para ser honrados, a nosotros también nos pasa de vez en cuando! Y es que el éxito es tan caprichoso y esquivo que cualquier proyecto –por descabellado y extravagante que pueda parecer en origen– también tiene su oportunidad. Así es como, de repente, "salta la liebre" y apuestas tan personales como la de Chris Roberts con «Star Citizen», resulta que cuajan. ¿Crees que, al menos, podemos tomar nota de las claves de este bombazo?

«Star Citizen» ha crecido hasta convertirse en uno de los mayores proyectos de origen *indie*

Ejemplo paradigmático

Deliberadamente o no –nos inclinamos por el sí– el señor Chris Roberts ha liado una buena. Partiendo de un "modesto" objetivo inicial de 500.000 dólares, el proyecto ya maneja más de 50 millones de presupuesto. Por el camino ha ido involucrando a miles de contribuyentes en su campaña de financiación, ha reclutado a un equipo que ya ronda las 300 personas –con algunas figuras de la industria– y ha captado la atención de los fabricantes de hardware. No está mal para alguien que, pese a tener todo un clásico como la saga «Wing Commander» en su currículum, llevaba una década sin desarrollar un videojuego.

Conquista de la galaxia

Cloud Imperium seguirá con el desarrollo de «Star Citizen» otro par de años, así que sacar conclusiones acerca de qué supondrá «Star Citizen» es, como poco, aventurado. Pero, por el momento, sí que

CHRIS ROBERTS - EL ARTÍFICE



Ya en el anuncio de «Star Citizen», en otoño de 2012, Chris Roberts se destacó como la figura líder del proyecto de Cloud Imperium. Y es que, desde el principio, el proyecto ha sido una apuesta personal del propio Roberts, jugándose su prestigio –como padre de la saga «Wing Commander»– y exponiéndose a críticas y riesgos. Tal determinación ha sido clave para impulsar la más exitosa campaña de financiación colectiva jamás emprendida en la plataforma Kickstarter.


Combate espacial, exploración planetaria, comercio galáctico, carreras... Para «Star Citizen» se construye todo un universo futurista online antes de que podamos visitarlo.





podemos hacer un repaso a los objetivos que el proyecto ha ido abordando y los que ya tiene en mente, despertando el entusiasmo de los aficionados. Desde luego, la definición de simulador espacial se le ha quedado muy pequeña a «Star Citizen», por su condición de MMO. El juego estará basado en un mundo persistente online, y sabemos que, sin entrar en detalles sobre los muchos modos de juego que pretende ofrecer, nos permitirá combatir con cazas espaciales o a pie, explorar la galaxia y comerciar, vendiendo o adquiriendo naves que podremos desarrollar y mejorar.

Suma y sigue

Aparte de esto, uno de los apartados más llamativos –ya confirmados– es el de la generación aleatoria de contenido, lo que podría proporcionarnos mundos por explorar casi infinitos. Y, mientras, tanto, las eventuales betas y demos jugables exhiben más y mejor tecnología, desde Oculus Rift al 4K. ¿Conseguirá manejar Roberts este circo de tres pistas para hacer el juegazo que ha soñado siempre?

Y además, acción a pie y en primera persona. El juego también contará con asaltos y combates de acción, a modo de *shooter*.



Un simulador, dentro de la simulación. Con el modo Arena Commander, «Star Citizen» nos permitirá hacernos con los controles y combatir sin arriesgar demasiado.



«Sombras de Mordor» se adelanta en PC



Warner nos presentó hace unos días la espectacular jugabilidad de «La Tierra Media: Sombras de Mordor». También anunció que el juego se retrasa en las versiones de consola, pero en PC estará a la venta desde el 30 de Septiembre.

Notch dice adiós y vende Mojang

Microsoft ha adquirido Mojang, el estudio responsable del genial «Minecraft», por 2500 Millones dólares. La operación responde a la intención de Markus "Notch" Persson -padre del título- de abandonar el desarrollo de juegos.

«Elite Dangerous» ya se puede reservar



El clásico simulador espacial de los 80 «Elite» prepara su renovación con diversos packs de reserva y Frontier Developments concreta su precio final, que será de 49,99 €. Tienes los detalles en **www.elitedangerous.com**

GameStop cierra sus tiendas en España

La cadena de tiendas de GameStop abandona nuestro país después de 9 años por no poder establecerse de modo rentable. GameStop negocia con la cadena GAME un acuerdo para traspasar la comercialización de su actual stock de videojuegos.

DLCs para «BF4» y «Watch Dogs»



¡Nuevos contenidos descargables antes del final de 2014! EA y DICE despiden «Battlefield 4» con nuevos mapas en el DLC «Final Stand». Por su parte, Ubi prepara «Bad Blood», una expansión de 10 capítulos para «Watch Dogs».

EL TERMÓMETRO

LOS ZOMBIES LLEGAN A «COUNTER-STRIKE»



La beta de «Counter-Strike Nexon Zombies» ha arrancado. Esta adaptación del conocido juego de acción tiene activa en Steam su beta abierta desde el día 23 de septiembre.

«GABRIEL KNIGHT», EL DÍA 15 DE OCTUBRE

El remake del clásico de la aventura «Gabriel Knight Sins of the Fathers» estará disponible desde el día 15 de octubre en GOG.com, Steam y la web de Phoenix Online Studios.

LO ÚLTIMO DE «WOW», PARA NOVIEMBRE

El 13 de noviembre llegará «Warlords of Draenor». Blizzard ya tiene fecha oficial para la última expansión de «WoW», que se ha anunciado con una brutal cinemática.

«GTA V» SE VA AL 2015

Sumándose a la lista de retrasos para 2015, Rockstar manda «GTA V» al próximo año. El 27 de enero, concretamente, será cuando lo veamos en PC. Quieren que salga bien pulido, según declaraciones oficiales.

¿OCULUS RIFT PARA EL VERANO DE 2015?

No es seguro, ni oficial, pero un hardware público de Oculus Rift podría llegar en verano. Lo que, por otra parte, indica que el modelo final aún tardará lo suyo, nos tememos.

«THE WITCHER» EN LA GRAN PANTALLA



Las adaptaciones de videojuegos a películas no para. Según parece, una nueva peli de «The Witcher» está en camino, dirigida por Tomasz Baginski, que dirigió las intros de los juegos.





Games Week abre sus puertas del 17 al 19

La nueva edición de Madrid Games Week está casi aquí. ¿Aún no tienes tu entrada? Pues ojo, que quedan pocos días.

El gran éxito de público que tuvo el pasado año Games Week ha permitido repetir convocatoria para 2014, del 17 al 19 de octubre. Ifema acogerá de nuevo el evento, para alegría de compañías y, sobre todo, de jugadores, que volveremos a disfrutar en vivo de las grandes novedades para el último tramo del año, y esperamos poder ver también algunos de los grandes juegos de 2015, aunque sea fugazmente.

Aunque a la hora de escribir estas líneas aún hay datos por cerrar en cuanto a exhibidores y títulos que se mostrarán en el evento, las principales compañías estarán presentes, de un modo u otro, y nosotros estaremos también por allí para cubrir la feria y ver todo lo que se mueve.



La nueva edición de Games Week espera aún más visitantes que la del pasado año. ¿Qué novedades veremos?

Las primeras conferencias ya se han anunciado, así como algunos concursos, como el de Cosplay infantil –la afición viene desde bien pequeños, por lo que se ve–, las experiencias de desarrolladores, etc. además de presentaciones especiales, como la del primer free2play español para PS4. Todos los detalles sobre el evento se irán actualizando en la página web oficial, en la que también puedes comprar tus entradas, si es que aún quedan. ¡Date prisa! Todos los datos están en: **www.madridgamesweek.com**



La pasada edición de Games Week tuvo a las nuevas consolas como protagonistas.



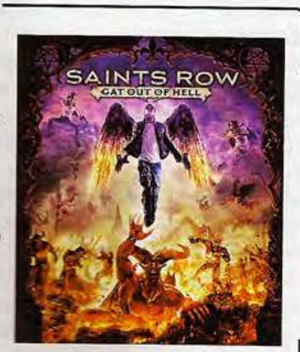
El universo retro también estará presente, como no podía ser de otra manera.

NOVEDADES DESDE LA PAX 2014 DE SEATTLE

Hablando de eventos y ferias, una de las cada vez más populares en Estados Unidos es la PAX Prime, que se celebró del 29 de agosto al 1 de septiembre pasados en Seattle.



Allí, amén de una importante presencia del juego indie –siempre relevante en cualquier edición de PAX– se produjeron unos cuantos anuncios de interés. La próxima entrega de «Saints Row», por ejemplo, que se llamará «Gat Out of Hell», será una expansión autojugable del último juego y llegará el 30 de enero. Pero más llamativo aún fue el anuncio de Atari del regreso de dos de sus mayores clásicos: «Haunted House» y... ¡«Alone in the Dark»!, cuya nueva entrega llevará el subtítulo de «Illumination».



The Vanishing of Ethan Carter

CON SOLO VER LA CARTA DE ETHAN CARTER –UNA CARTA QUE NINGÚN NIÑO CORRIENTE DE 8 AÑOS PODRÍA HABER ESCRITO– PAUL PROSPERO, UN DETECTIVE DE LO OCULTO, SE DA CUENTA DE QUE ESTE CASO ES ESPECIAL. LA SITUACIÓN ES PEOR DE LO QUE ESPERABA: SE HA COMETIDO UN ASESINATO Y ETHAN HA DESAPARECIDO...

UNA AVENTURA EN PRIMERA PERSONA CON UNA NARRATIVA DE FICCIÓN SOBRENATURAL.



UTILIZA EL DON SOBRENATURAL DE PAUL QUE LE PERMITE VER LOS MOMENTOS FINALES DE CUALQUIERA AL QUE HAYAN ASESINADO.



UN MUNDO DE INCREÍBLE BELLEZA, SEMIABIERTO Y CON UN ESCENARIO CASI FOTORREALISTA.

WWW.BADLANDGAMES.COM - ETHANCARTERGAME.COM

18 www.pegi.info



PC

THE ASTRONAUTS

nordic games







LANZAMIENTOS DE OCTUBRE

WASTELAND 2

Koch lanza este juego de táctica por turnos en edición estándar por 39,95 € y en la especial Ranger, por 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 03 / 10 / 2014

LA TIERRA-MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR

Warner ha adelantado el lanzamiento de «Sombras de Mordor» en PC y lo pondrá a la venta por 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 03 / 10 / 2014

ALIEN: ISOLATION

SEGA lanzará este juego de acción de The Creative Assembly, inspirado en "Alien", con la Edición Ripley, a 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 07 / 10 / 2014

THE EVIL WITHIN

Bethesda prepara dos ediciones de su *survival horror*, la estándar y la edición limitada, pero ambas por 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 14 / 10 / 2014

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL

2K lanza este capítulo que antecede a la famosa saga de rol y acción futurista de Gearbox por un precio de 51,50 €.

Fecha de lanzamiento: 17 / 10 / 2014

F1 2014

El simulador de Formula 1 de Codemasters de este año llega en una única edición cuyo precio es 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 17 / 10 / 2014

RAVEN'S CRY

Este esperado JDR de Avance y Topware, inspirado en los piratas, llega en la Steelbook Edition por 54,95 €.

Fecha de lanzamiento: 17 / 10 / 2014

CIVILIZATION: BEYOND EARTH

2K lanza el nuevo capítulo de la serie de estrategia por turnos de Firaxis en una única edición por 51,50 €.

Fecha de lanzamiento: 24 / 10 / 2014

LORDS OF THE FALLEN

Deck13 y City Interactive preparan una Edición Limitada de este espectacular juego de rol por 54,95 €.

Fecha de lanzamiento: 31 / 10 / 2014

RYSE: SON OF ROME

La adaptación a PC del juego de Crytek inspirado en la Antigua Roma nos llegará con un precio de 34,95 €.

Fecha de lanzamiento: 31 / 10 / 2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



«Pro Evolution Soccer 2015» en PC tendrá la misma jugabilidad y modos que en PlayStation 4 y Xbox One, mientras que sus gráficos serán mejores que los de PlayStation 3 y Xbox 360. Será un híbrido. Pero no quiero críticas de los jugadores de PC: que prueben la demo antes de hablar.

Adam Bhatti, gerente de marca de «PES» en Europa



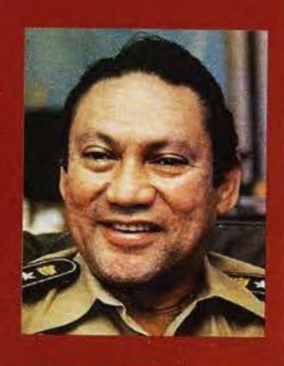
Escuchamos a los jugadores para satisfacer sus demandas, y por eso intentaremos que los grandes juegos salgan a la vez para PC y consolas, como será el caso de «Assassin's Creed Unity» y «Far Cry 4». Además, nos esforzaremos para que las versiones de PC estén mejor optimizadas.

Alain Corre, director ejecutivo de Ubisoft Europa



Nosotros tratamos a todos los jugadores por igual. «The Witcher 3» no tendrá contenido exclusivo para ninguna plataforma, ni saldrá antes en unas que en otras porque alguien nos pague un extra. No. Hacer eso iría en contra de nuestros principios, a los que somos fieles porque nos han traído hasta aquí.

Marcin Iwinski, cofundador de CD Projekt



Para aumentar las ventas de «CoD Black Ops II», Activision utilizó mi imagen sin mi consentimiento. Lo hicieron de manera deliberada y sistemática para conseguir unos beneficios económicos que, de otro modo, no habrían obtenido. Por eso los demando. Exijo una satisfacción.

Manuel Noriega, exdictador panameño

La LVP confirma los juegos para la próxima Gamergy

Del 5 al 7 de diciembre volverá Gamergy a la Feria de Madrid, con los juegos más populares confirmados por la LVP para la competición.



La pasada edición de Gamergy fue todoun éxito, y la próxima se presume mejor aún, con juegos como «DOTA 2» o el nuevo «Phyrok».

La nueva edición de Gamergy reunirá a los mejores gamers profesionales y aficionados en la FinalCup de la LVP –Liga de Videojuegos Profesional– y en los distintos "mundos" –zonas temáticas– de los juegos más populares en las competiciones: «FIFA 14», «League of Legends», «Call of Duty», «Minecraft». Pero, además, la LVP ha confirmado la vuelta a las competiciones oficiales de «StarCraft II», con un circuito profesional y otro amateur, además del omnipresente «DOTA 2», así como una novedad total en forma de FPS: «Phyrok». El shooter free-to-play de Texyon Games se ha incorporado a la Temporada 7 de la LVP, cuya final también tendrá lugar en Gamergy.



El recinto ferial de Ifema, en Madrid, acogerá Gamergy, aunque de momento no se ha confirmado cuando estará disponible la reserva de entradas. No pierdas de vista las noticias en la web del evento, así como en la nueva página de la LVP, que está de estreno: **www.lvp.es** y **www.gamergy.es**



Se presenta «NBA 2K15»

La nueva entrega del mejor juego de basket del momento se presenta a lo grande en Madrid, con las estrellas de la liga americana.

Cada vez queda menos para que llegue la nueva entrega de «NBA 2K», que este año quiere subir aún más el listón de calidad, opciones y jugabilidad. 2K Games no se está durmiendo en los laureles, y las primeras imágenes del juego, que se presentó de manera oficial a mediados de septiembre en Madrid, nos dejaron pegados a las sillas, creyendo que estábamos ante retransmisiones reales de un partido. ¡Tiene una pinta impresionante! El productor del juego, Rob Jones, nos adelantó algunas de las novedades más sorprendentes, como la posibilidad de introducir tu cara en el juego, aunque esta opción, de momento, sólo estará disponible en las nuevas consolas. Casi nada.





James Harden y Anthony Davis fueron las estrellas de la presentación de «NBA 2K15».

LOS MÁS ESPERADOS

Se nos fue también «Los Sims 4», ya disponible, y estamos a puntito de que «Alien Isolation» nos ponga los pelos de punto dejando otro hueco libre, o varios, si le acompañan otros juegos.

PARRILLA



ALIEN ISOLATION
» 7/10/2014 » SURVIVAL HORROR
» CREATIVE ASSEMBLY, SEGA » KOCH MEDIA
» PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
¿Estás preparado para la angustia espacial?

THE EVIL WITHIN
» 14/10/2014 » SURVIVAL HORROR
» TANGO GAMEWORKS / BETHESDA
» PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
Amenaza con aterrorizarnos estupendamente.

CIVILIZATION: BEYOND EARTH
» 24/10/2014 » ESTRATEGIA
» FIRAXIS / 2K » PC, MAC, LINUX
La evolución natural de «Civilization» nos lleva a emprender la conquista de otros mundos.

CALENTANDO



ASSASSIN'S CREED UNITY
» 13/11/2014 » ACCIÓN / AVENTURA
» UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
» PC, PS4, XB ONE
Queda poco para el asalto de la saga a La Bastilla.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» 4/11/2014 » ACCIÓN
» SLEEDGEHAMMER / ACTIVISION
» PC, XB 360, XB ONE PS3 Y PS4
La serie da un salto hacia las guerras del futuro.

TOM CLANCY'S THE DIVISION
» 2015 » ACCIÓN / ROL / MMO
» MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
» PC, XBOX ONE, PS4
Se va al año que viene, pero mantiene el interés.

EN BOXES

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 24/2/2015 » ROL / ACCIÓN
» CD PROJEKT / NAMCO BANDAI
» PC, MAC, PS4, XB ONE
La demo de la GamesCon nos hizo desearlo más.

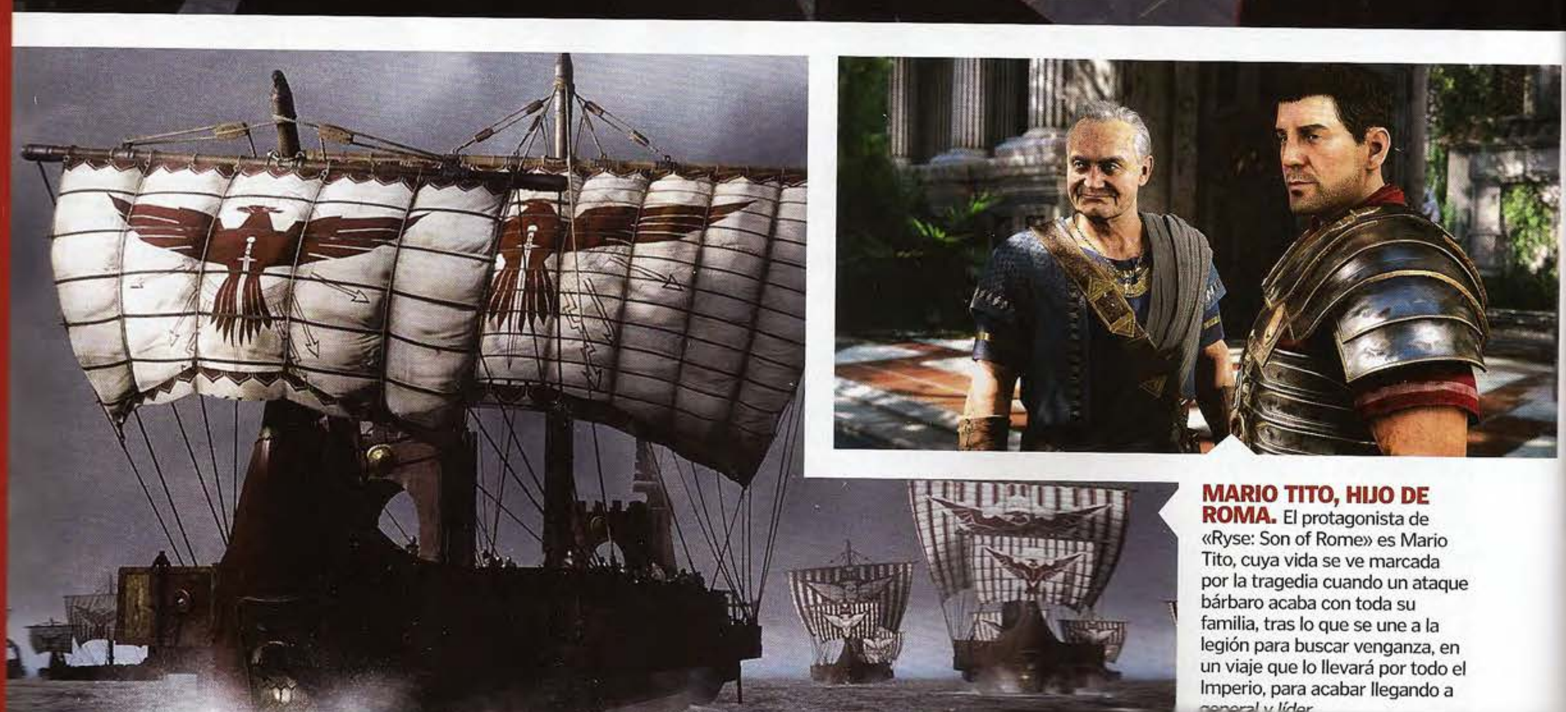
BATMAN ARKHAM KNIGHT
» JUNIO 2015 » ACCIÓN / AVENTURA
» ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS
» PC, PS4, XB ONE
Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

CYBERPUNK 2077
» 2015 » ACCIÓN/ROL
» CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero las expectativas son altísimas.

¡Roma es la luz del mundo!

Ryse: Son of Rome

☆ Acción ☆ CRYTEK ☆ OCTUBRE 2014



MARIO TITO, HIJO DE ROMA. El protagonista de «Ryse: Son of Rome» es Mario Tito, cuya vida se ve marcada por la tragedia cuando un ataque bárbaro acaba con toda su familia, tras lo que se une a la legión para buscar venganza, en un viaje que lo llevará por todo el Imperio, para acabar llegando a general y líder.



¡POR LA GLORIA DE ROMA Y POR LA VENGANZA! «Ryse: Son of Rome» llegará en breve al PC tras su paso por Xbox One. El juego de Crytek, centrado en la acción, ofrecerá numerosas secuencias cinemáticas que contarán la historia del protagonista con diálogos cuidados y una impecable animación, basada en captura de movimientos.



EL MUNDO SE DERRUMBA A TU ALREDEDOR... Uno de los aspectos visuales más impactantes de «Ryse: Son of Rome» será la modificación y destrucción del entorno y los escenarios durante las combates. No será debido a tu intervención directa, en realidad, sino a ataques de catapultas y torres de asedio, que potenciarán la ambientación global de las batallas. Es un apartado que ya destacó cuando «Ryse» era aún un proyecto secreto de Crytek, en diversas demos técnicas.

EL VIAJE DE MARIO TITO, DE XBOX ONE A PC, INCLUIRÁ MEJORAS COMO EL SOPORTE DE RESOLUCIÓN 4K



¡GOLPEA, PARA, CONTRAATACA! Los combates de «Ryse» se basan en movimientos de bloqueo de combos del enemigo para contraatacar y realizar movimientos de ejecución. Serán algo impresionante en lo visual, aunque quizá demasiado limitado en la libertad de acción. Pero también podrás dar órdenes a otros soldados de tus legiones.

LOS ROMANOS SE CAMBIAN DE BANDO

La aparición de «Ryse» en PC no era, en realidad, algo esperado. La situación actual de Crytek y la participación de Deep Silver en el estudio alemán ha "forzado" el lanzamiento en PC. **Su jugabilidad es típica de un título de consola en muchos aspectos,** aunque técnicamente promete ser una verdadera delicatessen.

¡NACE LA NUEVA ERA DEL MULTIJUGADOR!

BATTLEBORN

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción multijugador**
- Estudios/Compañía: **Gearbox/2K**
- Fecha prevista: **2015**

CÓMO SERÁ

- **Gearbox define «Battleborn» como un "Hero-Shooter"**, un juego que combina acción en primera persona y evolución de personajes durante las batallas.
- Habrá **cinco facciones diferentes**, cada una con habilidades y estilos de combate únicos.
- Cada héroe tendrá armas y habilidades únicas, que podrá desarrollar durante el combate **hasta desbloquear la Ultimate Ability**, la más poderosa.
- Ofrecerá **campaña cooperativa y batallas por equipos.**

¿Creías que estaba todo dicho en la acción multijugador? No cuando Gearbox activa su máquina de ideas y empieza a juntar y dar nueva forma a lo mejor de todos los géneros imaginables.

Las fronteras entre géneros están desdibujadas desde hace mucho tiempo. Ya es una labor titánica encontrarse con un juego que no tenga múltiples influencias de diferentes estilos y diseños que, aparentemente, no tienen mucho que ver entre sí. Hay juegos de acción táctica, de rol y acción, de acción y aventura, hay MOBA –que parecen mezclar un poco de todo– y, después de todos ellos y más, estará «Battleborn».

El nuevo juego de Gearbox, que Randy Pitchford, jefazo del estudio, definió en su presentación en Londres hace unos días como un "Hero-Shooter", es un auténtico crisol de influencias, pero será, ante todo, un juego de acción. Su perspectiva de juego en primera persona –sólo alterada en momentos de algún combo especial, en que la tercera persona aporta una espectacularidad visual mayor– definirá en gran medida su jugabilidad.

Pero «Battleborn» recogerá, de forma directa e indirecta, tanto en el diseño estético de sus personajes, como en sus habilidades y jugabilidad, el aporte de otros juegos, géneros, cine, literatura y hasta de juegos de mesa, como Risk.

Desde su anuncio oficial tras el E3, lo que se ha venido sabiendo de «Battleborn» lo comparaba con un MOBA. Algo de cierto hay, pero también lo es que hay mucho, muuuucho más detrás de esa simplificación.

Se podría decir que la acción multijugador es una definición. La de MOBA, también. La de juego táctico, una más. Y así podríamos empezar a hacer un suma y sigue





Héroes, habilidades especiales y batallas multijugador. «Battleborn» quiere redefinir la acción multijugador con un diseño repleto de personajes únicos, con carisma y grandes poderes.

UN MULTIJUGADOR CON HISTORIA

«Battleborn», en su condición de "hero-shooter" -esa denominación que Gearbox ha inventado para definirlo-, sorprende por ofrecer no sólo acción frenética multijugador, sino por llevarla, en su modo cooperativo, a una completa campaña en la que nos enfrentaremos a los Varelsi, el gran enemigo.

› **Alianza contra los Varelsi:** Forma un grupo de cinco personajes con tus amigos y prepárate para librar los combates más salvajes contra los Varelsi y sus minions. El futuro y la libertad del universo dependen de vosotros.

› **Si prefieres la acción sin más:** Lanzarse a la arena competitiva y disputar batallas por equipos será apasionante. Además su rejugabilidad, variando la progresión del héroe, será total.



(RE)CREANDO ARQUETIPOS... ¡ÚNICOS!

Aunque cada héroe en «Battleborn» es realmente único, en aspecto habilidades y armamento, la realidad oculta bajo la superficie -como comenta Randy Varnell, el director creativo del juego- es que cada uno se amolda a arquetipos de héroes, incluidos por multitud de otros títulos, y hasta de literatura fantástica y juegos de mesa.



¿Puede ser un héroe un champiñón gigante?: Según parece, sí. Pero lo cierto es que la creación estética de Miko, uno de los héroes Eldrid, fue un desafío para Scott Kester, el director de arte de «Battleborn».



Aristócrata oscuro: Los Jennerit, la facción de Rath, ofrece unos personajes con una elegancia natural y cierta altivez. Sus armas son las espadas, y sus combos y movimientos son todo un espectáculo.



Reyna, la Rogue: Las facciones de «Battleborn» definen claramente el estilo de juego de cada personaje. Los Rogue, como los Peacekeepers, usan armas de fuego, pero no reniegan del combate cuerpo a cuerpo.

Cada héroe, un estilo: Amén de las habilidades y características de combate, cada personaje en «Battleborn» ve su aspecto claramente identificado con sus poderes y forma de combatir. Es algo realmente intuitivo.



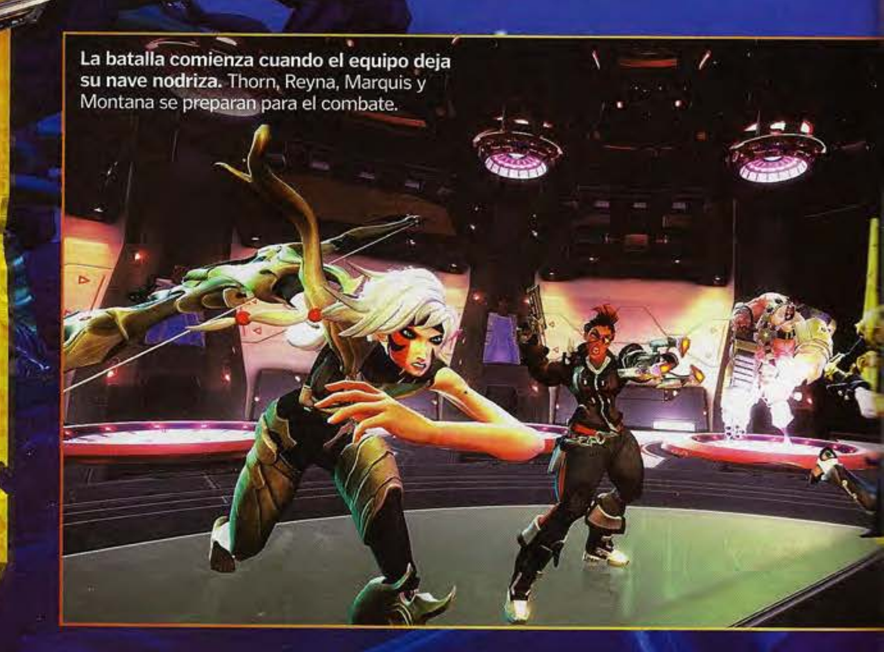
GEARBOX DEFINE «BATTLEBORN» COMO UN "HERO-SHOOTER", PARA SU ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA

de estilos y juegos: rol de fantasía, diseños de «Team Fortress 2», influencias de títulos de estrategia, construcción a lo "tower defence"... ¿Qué es «Battleborn», entonces? Pues... un "Hero.-Shooter". Decir que Gearbox se acaba de inventar un nuevo género quizá sea exagerado, o quizá no. Queda mucho aún por desvelar del proyecto, pero, desde luego, no has visto nada igual.

La unión hace la fuerza

En palabras de Randy Pitchford y de Randy Varnell, el director creativo, su primera reunión sobre el proyecto trató sobre cómo podían crear justo eso, algo nunca visto, que les permitiera dar rienda suelta a su imaginación, mezclando todo aquello que les gusta en los juegos. Y todo empezó apostando por una historia en la que en un tiempo y espacio distantes en el futuro, el universo estuviera en guerra. Una guerra entre cinco facciones: Peacekeepers -humanos protectores de Solus-, Imperio Jennerit -personajes que sólos creen en la fuerza para dominar a los demás; y si su nombre te suena como una reminiscencia de "Dune", no es por casualidad-, Rogues -mercenarios que luchan por el mejor postor-, Eldrid -amantes y defensores del orden de la Naturaleza- y Last Light Consortium, o LLC, una facción robótica que busca el beneficio en la guerra explotando a otros.

Pero estas cinco facciones acaban uniéndose al descubrir que detrás de toda la agitación está un enemigo mayor, los Varelsi, una oscura especia que busca dominar el universo y sumirlo en la oscuridad.



La batalla comienza cuando el equipo deja su nave nodriza. Thorn, Reyna, Marquis y Montana se preparan para el combate.

La conquista de Dry Amenine es todo un desafío, pero las habilidades combinadas de Montana, Marquis y Phoebe serán la clave para vencer.

Así se asientan las bases de la acción multijugador de «Battleborn». Los personajes más destacados de cada facció, los héroes de cada una, son los "battleborn", los elegidos que combinarán su poder para combatir y vencer a los Varelsi a través de una campaña cooperativa que juntará un equipo de hasta cinco de estos héroes –pero podrán ser menos en el equipo, si así lo queremos– para librar, batalla a batalla, y escenario a escenario, la guerra de su vida.

Arquetipos reinventados

Los héroes de «Battleborn», como confirma Randy Varnell, son arquetipos de ciertos estilos y personajes que nos sonarán de muchos otros juegos. Algunos casos son espectacularmente evidentes, como el de Montana, el musculoso Peacekeeper armado con una gigantesca metralleta –y favorito de casi todos los miembros de Gearbox– que inmediatamente recuerda a «Team Fortress 2». No es casual.

Y es que las influencias son múltiples, reconocidas y buscadas. En géneros, juegos y estilos. Pero, al mismo tiempo, la gran habilidad de Gearbox –y el gran desafío– es hacer de todo eso algo nuevo. Algo único.

Se ve en los diseños y en las habilidades. Y es que los combates de «Battleborn» serán muy especiales, tanto en su campaña cooperati-

CAMPOS DE BATALLA PARA HÉROES

Al ser un juego que mezcla tantas influencias y estilos, y está situado en un futuro distante, en planetas extraterrestres, los escenarios de «Battleborn« responderán a toda esa variedad y amalgama estética. Los campos de batalla pasarán de lo natural y orgánica, en entornos de bosques, montes y desiertos, a construcciones mastodónticas, estructuras artificiales y de una amplitud colosal, ofreciendo todos unos entornos tácticos para el combate.



De lo artificial...: Los mapas basados en construcciones artificiales, por lo general, ofrecerán puntos donde podremos levantar –o destruir– torretas y otros artefactos para ayudarnos en el combate.



...a la Naturaleza: Los mil recovecos y elevaciones de los escenarios naturales también ofrecerán posibilidades tácticas de lo más variado para desarrollar una buena estrategia de combate con el grupo.

va como en las batallas versus. Los personajes progresarán en sus habilidades y poderes durante el combate, al estilo MOBA, y cada vez que subas su nivel podrás escoger una de dos opciones disponibles para mejorar tu potencial. Esto hará que nunca dos partidas sean iguales para un personaje. Pero, una vez concluido el combate, el personaje se "reiniciará", para, si así lo deseas, afrontar el siguiente probando nuevas cosas, ataques y tácticas.

Además, cuando llegues al nivel final de esta progresión, desbloquearás en cada personaje su poder definitivo, lo que Gearbox llama la Ultimate Ability. En el caso de Montana, por ejemplo, será la Mansformation, para impactos máximos en combate cuerpo a cuerpo. Para Miko, el champiñón Eldrid, será la Fungus Among Us, que masacrará enemigos en grupo mientras cura al resto de tu equipo. O la de Thorn, la arquera, llamada Apex Predator, que invoca a un gigantesco lobo que destroce a sus enemigos. Oscar Mike, otro Peacekeeper, tendrá su Airstrike, etc. etc.

¡Las batallas multi versus son un espectáculo! Oscar Mike y Reyna combaten al poderoso dúo Eldrid de Miko, el champiñón gigante, y Thorn, la arquera.

Siempre diferente

El hecho de que los personajes sean capaces de evolucionar en cada batalla para, en la siguiente, empezar de nuevo pudiendo cambiar su estilo, según las elecciones que hagamos, es uno de los apartados más atractivos de «Battleborn». Implica que las múltiples estrategias a coordinar con tus compañeros de equipo pueden amoldarse a los escenarios –que también tendrán un diseño táctico muy acusado–. En algunos casos la habilidad de Montana, por ejemplo, de desplegar torretas en puntos específicos será muy útil. En otros, las habilidades curativas de Miko podrán tener más relevancia. Y el hecho de que uno de los personajes vaya progresando para causar más daños críticos en pocos impactos, podrá salvar el resto del equipo de una encerrona, por ejemplo. Pero, ¿y si en la siguiente batalla decides cambiar tu estilo? ¡Podrás!

El equilibrio es otro punto clave y ni siquiera está cerrado. Por ejemplo, ¿será posible formar un grupo de 5 Montanas si así lo queremos? Randy Varnell nos asegura que no lo puede confirmar, porque ese diseño aún no está decidido, aunque en principio se apuesta por la variedad... ¡pero no está descartado! Todo en «Battleborn» suena bien, y se juega mejor, vaya, pero queda aún mucho por descubrir hasta su lanzamiento en 2015. Hasta entonces, no lo pierdas de vista porque huele a nuevo clásico de Gearbox. **F.D.L.**

LOS PERSONAJES EVOLUCIONAN EN COMBATE HASTA LLEGAR A SU HABILIDAD DEFINITIVA MÁS LETAL

CINCO FACCIONES, NUEVE PERSONAJES

No, «Battleborn» aún no está acabado, y lo que se ha mostrado del juego es sólo la punta del iceberg. Habrá mucho más que ver y conocer en los próximos meses sobre campaña, modos multi, escenarios, habilidades, tácticas y héroes. Lo que es seguro, por ahora, son las cinco facciones, pero parece que habrá más héroes por conocer.

- **Las facciones:** Jennerit, sólo creen en el poder y la fuerza; Peacekeepers, defensores de Solus; Rogue, mercenarios aguerridos; Eldrid, guerreros de la naturaleza y LLC, robots cuyo objetivo siempre es el beneficio en la guerra, son las facciones del juego.
- **Los héroes:** Se han presentado nueve, por ahora. Cada uno desarrollará sus habilidades en batalla hasta la definitiva, la Ultimate Ability, que desatará todo su poder.



¡Ojito con separarte del grupo durante la campaña! Una llamada de auxilio falsa puede suponer una peligrosa emboscada frente al enemigo, como le acaba de pasar a Rath.

EN DIRECTO, CON GEARBOX, DESDE LONDRES...

Tener el privilegio de ser los primeros en ver un nuevo juego –sin contar a los creadores del mismo, claro– es una de las ventajas de trabajar en prensa. Es algo que Randy Pitchford, jefazo de Gearbox, nos confirmó en la presentación de «Battleborn», que es la tercera franquicia original del estudio entoda su historia.

› La mente creativa: Randy Varnell, el director creativo de «Battleborn», nos contó cómo afrontar el desafío de diseñar algo nunca visto, pero con influencias de múltiples géneros y juegos.

› Dar forma a una batalla sin igual: Aunque la acción en primera persona es la esencia de «Battleborn», por debajo hay una capa de historias personales y un gran guión. Aaron Linde es el responsable.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿DE VERDAD ES MEJOR QUE GRAN TURISMO?



Un amigo dice que «Project CARS» es mejor que «Gran Turismo 5», pero yo no me lo acabo de creer. ¿Qué opináis? ■ Carmelo Q.



Pues por lo que hemos podido ver y por lo que se comenta entre la prensa, Carmelo, todo apunta a que sí, «Projects CARS» podría ser mejor que los «Gran Turismo» actuales. Pero vamos, ya hay algún juego de PC que lo es, al menos en términos de simulación.

TABLET... CON MANDO



He leído el reportaje que publicásteis sobre la nueva Shield Tablet de NVIDIA. Es lo que yo siempre he dicho: una tablet con los controles táctiles no sirve para un gamer. Con mando es otra cosa, pero entonces ya parece una consola. ■ Yurinov



Las limitaciones de los dispositivos táctiles con los juegos "de verdad" son obvias, por eso cada vez venden más mandos para smartphone o tablet. Es verdad que entonces se parecen a una consola, pero puedes tener lo mejor de los dos mundos. Y la Shield Tablet la puedes conectar a la tele.

WIFI AC



En la página 50 del número 235 de la revista he visto un adaptador Wi-Fi llamado D-LINK DWA-182 que según decís es compatible con el Wi-Fi ac, que es seis veces más rápido. ¿Significa eso que si me lo compro podré tener Internet a una velocidad seis veces mayor? No acabado de entenderlo. ■ Leandro

Me parece que te estás haciendo un lío con la tecnología WiFi ac, Leandro. Vamos a explicarlo. El estándar WiFi 802.1 ac permite alcanzar una velocidad hasta seis veces mayor que el WiFi estándar, pero sólo si tienes un router compatible, tu operadora ha adoptado esta tecnología y has contratado velocidad suficiente. Entonces es cuando puedes comprar este adaptador D-LINK DWA-182 o cualquier otro compatible con el WiFi ac para aprovechar la mayor velocidad. Habla con tu operadora para comprobar si tu conexión lo permite.

LA CARTA DEL MES

¡Anda! Un juego... ¡en caja!



Cuando he ido al kiosco a por la Micro y la kioskera me ha dado el último número, el de septiembre, he estado a punto de decirle que se había equivocado. Pero no, era la Micromanía... ¡con un juego en DVD, con caja y todo! Encima he tenido doble suerte: no sabía que había varios juegos, me ha tocado el de «Jack Keane»... ¡y era justo el que quería! ¡Queremos más, please!
■ Marcos Coll

Desde luego eso sí que es tener suerte, Marcos. Tenías un 20% de posibilidades de obtener al azar el juego que querías... ¡Y es tuyo!

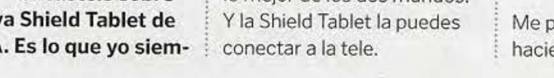
Recibimos muchos emails y mensajes en las redes sociales por este regalo inesperado. Hemos hecho un gran esfuerzo, pero nos alegra que os haya gustado. No es posible hacerlo todos los meses pero de vez en cuando nos gusta sorprenderos con promociones como ésta. ¡Atentos a próximos números!

¡LLEGA LA NAVIDAD!



La única cosa que me hace más llevadero el final del verano es que... ¡ya queda menos para las Navidades! Y no lo digo por los turrones, la Nochevieja y todo eso. ¡Qué va! Es porque lanzan los mejores juegos del año, todos de golpe. ¡«GTA V» me espera! ■ HXOiyou

Este año ha sido más descarado que otros, y efectivamente, de aquí a febrero vamos a disfrutar de un buen puñado de juegazos desde ya mismo. No sólo «GTA V», también «Assassin's Creed: Unity», «Batman Arkham Knight», «Project CARS», «Evolve», «Dragon Age Inquisition», «Civilization: Beyond Earth», «The Witcher 3»... ¡y muchos más!



LA POLÉMICA DEL MES

Twitch y las compras

Entro todos los días en Twitch porque me gusta ver cómo la gente juega a mis juegos favoritos, o a los que no tengo, y se aprenden trucos, estrategias, etc. Me he enterado de que Amazon ha comprado Twitch, y ahora me da miedo que comiencen a meter publicidad de su tienda dentro de los videos, como hace YouTube. ¡Amazon no te cargues Twitch! ■ Zoom46



Bueno, Amazon se ha gastado 735 millones de euros en Twitch, así que de alguna forma tiene que amortizarlos, aunque esperamos que sea mediante las suscripciones y donaciones, como hasta ahora. De hecho los creadores de Twitch han dicho que aceptaron la compra porque Amazon les prometió que no tocarían nada, así que concedámosle el beneficio de la duda.



PURO TERROR



¿Me recomendáis un juego nuevo que de miedo de verdad, de esos que no te atreves a jugar con la luz apagada? ■ Sergi D.



Pues mira Sergi, justo en octubre sale «The Evil Within», creado por Shinji Mikami, que a su vez creó la mítica saga «Resident Evil». ¡Ni se te ocurra jugarlo a solas!

¿DÓNDE ESTÁN LAS RECRES?



¿Sabéis qué juego echo de menos tras el cierre de Games for Windows? «Game Room». Sí, ese emulador en el que podías comprar máquinas recreativas y diseñar tu propia sala de juegos. Ahora hay algo parecido con los pinballs en «Pinball Arcade». ¿Por qué no hacen los mismo con las máquinas recreativas clásicas? ■ Martín F.



A nosotros también nos gustaba «Game Room», Martín. Su perdición fue que no consiguieron licenciar recreativas muy conocidas, salvo las de Atari. Capcom hizo algo parecido en consolas, hace poco, pero tampoco acabó de cuajar la cosa. El problema es que con las mejores recreativas hacen remakes o adaptaciones que venden como juegos individuales, y no hay nadie que se atreva a licenciar juegos de distintas compañías, como hace «Pinball Arcade». ¡Ójala algún día veamos la recopilación definitiva de las mejores recreativas!



BASTA DE HYPE



Os escribo para decir que estoy muy de acuerdo con el artículo de Manuel Carabantes en vuestra web, en donde criticaba el excesivo "hype" de algunos juegos. Que una cosa es que "exageren" un poco contándote lo maravilloso que es el juego, y otra que pongan fotos y vídeos con una calidad gráfica que luego no está en la versión final. Un poco de "hype", vale, ¡pero sin engaños! ■ Boltman25

Para ser sinceros, amigos Boltman25, lo de "vender" el juego antes de cazar el oso es una práctica tan vieja como los videojuegos. Pero es verdad que ahora, con la competencia feroz entre consolas y la necesidad de vender la nueva generación, se ha acrecentado. Esperemos que las compañías se calmen un poco y no se olviden de que engañar a los clientes, no compensa...

FORMIDABLE



Apenas unas horas después del lanzamiento de «Los Sims 4», el Servicio Técnico se llenó de usuarios protestando porque el juego se quedaba pixelado como cuando un Sim se daba una ducha. Algunos exigían "un parche inmediato". Entonces se descubrió que eso sólo les ocurre a los que tienen una versión pirata del juego. Una original forma de luchar contra la piratería y dejar en evidencia a los "listos"...

LAMENTABLE



Aunque no ha ofrecido un comunicado oficial, se ha sabido que Zenimax Online ha despedido a un número indeterminado de trabajadores asociados al MMO «The Elder Scrolls Online», tan sólo cinco meses después de su lanzamiento. Y es que entre la crisis, la saturación del juegos, y el free-2-play que se ha puesto de moda en móviles y tabletas, los juegos con cuota mensual cada vez causan más rechazo.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN...

le iba a decir a Markus "Notch" Persson que acabaría ganando 100 millones de dólares al año con un juego como «Minecraft»? ¡Y encima va y le vende Mojang a Microsoft!

¿QUÉ...

sorpresas nos traerá «Heroes of Might & Magic VII» para celebrar el 20 Aniversario de la saga? Estamos deseando verlo.

¿CUÁNTOS...

juegos de Steam has comprado que ni siquiera has probado? Con sus abundantes promociones, seguro que más de los que imaginas.

¿CÓMO...

se las arreglará «Alone in the Dark Illumination» para causar miedo sin recurrir a la orgía de sangre y víscera habitual? Si quiere ser fiel al original, deberá hacerlo.

¿POR QUÉ...

Warner Bros. Interactive va a lanzar un Season Pass y un montón de DLCs para «LEGO Batman 3: Beyond Gotham»? ¿Realmente esta saga lo necesita?

JUEGO DEL MES micromanía

¡El imperio zombi se alza!

Dead Rising 3

Primero fueron unos cuantos en un centro comercial. Luego empezaron a tomar las calles. Ahora, el mundo se ha convertido en zombi... ¡Deja de ver la tele y atiende!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Españo (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Capcom/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.facebook.com/deadrising3*

Información básica, con participación de usuarios.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 4, más modo individual
- **Capítulos extra:** 4
- **Áreas de la ciudad:** 4
- **Vehículos:** motos, coches, camiones...
- **Multijugador:** Cooperativo

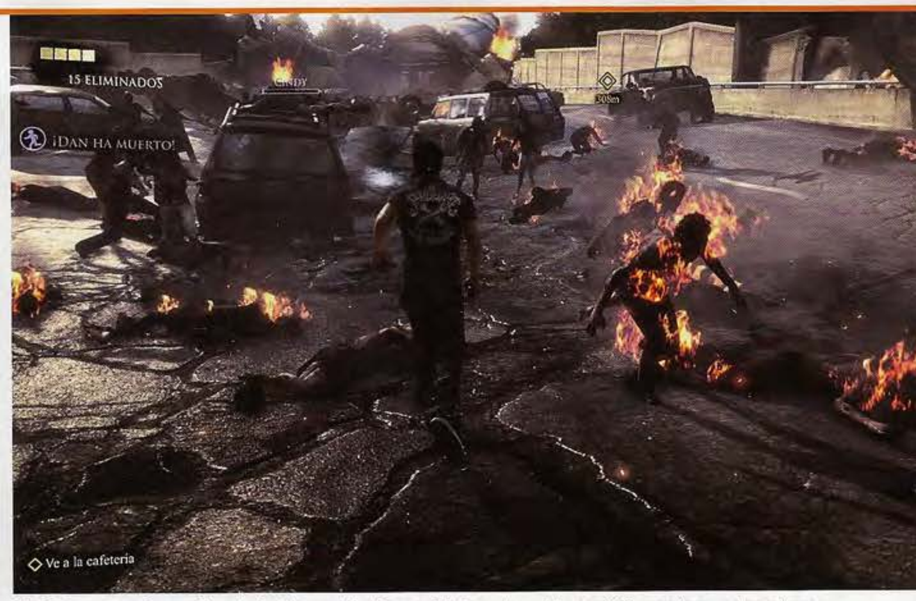
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i3 3220 a 3.30 GHz, Core 2 Quad Q9550, Phenom II X4 945 a 3 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 570, Radeon 7870
- **Conexión:** ADSL (Steam coop)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx
- **Conexión:** ADSL



Tú mejor protégete bien. En los rincones más recónditos de Los Perdidos y sus edificios encontrarás atuendos para protegerte.



Nick Ramos quiere sobrevivir al apocalipsis zombi. Es un humilde mecánico en busca de un lugar seguro, lo que también les ocurre a varios personajes más con los que te toparás al recorrer Los Perdidos.



¡Toma esa, maldito zombi! Aunque la IA podría ser mejorable, los personajes secundarios que te acompañan se las apañan muy bien.





¡Un desfase de armas y vestuario! Sabemos que lo importante es protegerse, pero si te diviertes mientras matas zombis, mejor.

Son muchos y están cabreados. O hambrientos. O frenéticos. O como demonios esté un zombi, vaya, pero en «Dead Rising 3» la cantidad de muertos vivientes es algo alucinante. ¡Ándate con cuidado!

SOBREVIVE AL APOCALIPSIS ZOMBI EN LA CIUDAD DE LOS PERDIDOS, MACHACANDO A LOS NO MUERTOS

La de «Dead Rising 3 Edición Apocalipsis» –lo del añadido en el nombre tiene su relevancia, como luego verás– es una de esas ofertas que no resulta apta para todo tipo de jugadores. Evidentemente, hablamos de violencia explícita, de gore, de sangre, de hacer de la muerte una broma macabra y de los zombis más atroces un auténtico festival del desparrame y la destrucción. Es tan exagerado –como todos los juegos de la saga– que es imposible tomarlo en serio.

Pero eso no quita para que se trate de un juego estupendo, plagado de acción, diversión, posibilidades casi infinitas y, claro está, mil y una maneras de exterminar a los zombis de la ciudad de Los Perdidos. Y si es en compañía, mucho mejor. Si crees tener lo que hay que tener para sobrevivir al apocalipsis y tu estómago es a prueba de bombas, seguro que el nuevo título de Capcom está hecho para ti.

Los Perdidos se pudre

Nick Ramos es un joven mecánico que intenta sobrevivir al imposible de una invasión zombi. La ciudad de Los Perdidos es un caos, los muertos vivientes campan a sus anchas y los escasísimos supervivientes intentan ayudarse para seguir un día más en el mundo. La acción de «Dead Rising 3» comienza en una de las incursiones de Nick en el exterior, en las calles de Los Perdidos, buscando un refugio más seguro que en el que se encuentran ahora sus compañeros –

LA REFERENCIA

Dead Rising 2

- «Dead Rising 2» se juega en áreas limitadas de escenarios cerrados, mientras «Dead Rising 3» ofrece áreas abiertas para explorar.
- En «Dead Rising 3» la creación de armas mejora sobre «Dead Rising 2» con la opción de combinar dos diferentes, según unos planos.



EL MUNDO ZOMBI ESPERA



La ciudad de Los Perdidos ofrece un escenario para aniquilar zombis y buscar la supervivencia en el entorno más hostil que puedas imaginar, como no se ha visto hasta ahora en la saga.

«Dead Rising 3» muestra, por primera vez, un mundo abierto de juego y cada metro de ese mundo está, literalmente, infestado de zombis. Capcom ha conseguido una densidad de zombis realmente increíble. Su lentitud, en general, juega a tu favor, pero el reto no es nada sencillo, tenlo en cuenta.



¡Comed plomo, malditos zombis! Sí, es un arma bastante sosa teniendo en cuenta las que puedes encontrar, usar y construir en el juego, pero un buen subfusil tampoco está de más de vez en cuando.





¡Ahora sí te vas a divertir! Las armas combinadas, además de su potencial destructivo, poseen nombres realmente espeluznantes.

EXTRAS EN COMPAÑÍA

La Edición Apocalipsis, la versión PC de «Dead Rising 3», incluye suculentos extras, además de la opción base de jugar en modo cooperativo, que lo hace aún mejor.

Únete a un amigo. El desparrame gore de acción en «Dead Rising 3» es una celebración de la acción más descacharrante. Violenta y sangrienta a tope, pero más divertida aún con un amigo.





Más acción, más personajes. Los cuatro capítulos de "Historias no contadas de Los Perdidos" ofrecen nuevos protagonistas por capítulo y más acción y desafíos a los del juego base.



¡Voooolare... oh, oh! El humor negrísimo siempre ha sido parte de la acción de la saga «Dead Rising» y en esta nueva entrega lo encontrarás por todas partes, desde las armas a secuencias... bueno, salvajes.

una vieja cafetería–, cualquier salida que les permita escapar de la ciudad o algún tipo de recurso que les ayude a mantenerse con vida, ya sean armas, comida, vestuario, teléfonos, vehículos... ¡lo que sea! Pero todo parece imposible. Ante la visión de un túnel derruido, Nick vuelve al refugio para intentar buscar otra vía de escape. Y ya ese camino de vuelta resulta un verdadero infierno.

«Dead Rising 3 Edición Apocalipsis» se cimenta en la base de los juegos anteriores, con acción brutal en tercera persona y un absoluto desaparrame de interacción con el entorno, en el que cualquier objeto se convierte en un arma contra los zombis y donde la diversión estriba, sobre todo, en la destrucción de los muertos de las maneras más imaginativas posibles. La gran diferencia con otros títulos de la saga es que el mundo de juego es ahora abierto y lo puedes recorrer a tu antojo una vez vas desbloqueando sus distintas áreas.

EL MUNDO ABIERTO, LA CREACIÓN DE ARMAS Y LAS OLEADAS DE ZOMBIS DEFINEN TODA LA ACCIÓN

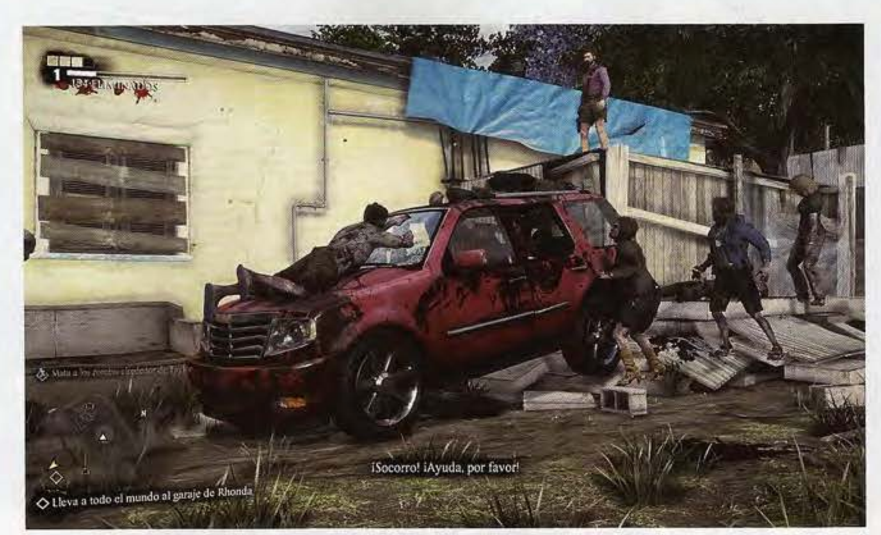
Construye y aniquila

La exploración de las cuatro áreas principales de Los Perdidos te descubre la posibilidad de meterte en casi cualquier construcción y estructura, que están repletas de secretos, objetos, armas, ropa, objetos especiale de colección, planos de armas y mucho más. Puedes recorrer la ciudad a pie, o usando coches, motos, camionetas. Además, como ya hemos dicho, no estás solo. Pero no es algo novedoso... ¿o sí?

En anteriores «Dead Rising» la aparición de los PNJ se basaba en su "uso" como objetivos de misión a rescatar. Ahora no, ahora los PNJ se te pueden unir y formar un grupo en el que, a su aire –o en base a alguna orden tuya– van masacrando zombis junto a ti. Es cierto que la IA no es brillante, pero sí bastante buena, tanto en tus compañeros como en los zombis, y el desafío no es pequeño.

Sobrevivir en Los Perdidos y, sobre todo, descubrir todos sus secretos, no es nada sencillo. Menos, cuando tienes cinco días antes de que todo se acabe y el ejército bombardee Los Perdi-





¡Ay, esos coches! La conducción de vehículos es algo simplona, pero mola cuando los zombos se intentan subir encima de ti y te dificultan el control. Además, atropellar sin medida es muy divertido.



¡Me parto y me mondo! En este caso, el que se ha partido es ese zombi. Y es de las escenas más suaves que puedes encontrar. El desmembramiento de los zombis lo hace apto sólo para mayores de 18.

MÁS ALLÁ DEL COMBATE

La acción directa y las armas son esenciales, pero también tener a mano todos los datos necesarios sobre Los Perdidos.



No dejes de revisar los menús. Desde los puntos de interés en el mapa hasta las mejoras de tus atributos, debes vigilar atentamente todos los datos que aparecen en los menús.



Habilidades y combos. Ciertos movimientos y combos especiales hacen mucho más daño a los zombis. Apréndelos y úsalos si quieres que tu aventura se convierta en un paseo militar.



Mejorar es la clave. La supervivencia frente a los zombis depende de tus armas y la ayuda de los PNJ, pero también de la mejora de tus atributos, en las ocho áreas y 22 combinaciones.



¡Busca los planos! Las armas combinadas son realmente demoledoras contra los zombis, aunque se desgastan igual, pero para construirlas necesitas hacerte con los planos. Y las partes, claro.



Los Perdidos al detalle. Es recomendable revisar de vez en cuando el mapa de Los Perdidos y sus cuatro áreas. Los secretos, objetos y misiones se encuentran diseminados por todas partes.

dos para contener la infección zombi. Vamos, que vas a andar echando el bofe para sobrevivir.

La creación de armas es genial. Puedes combinar dos armas creando una más poderosa, para lo que necesitas disponer de unos planos. Todas las armas se acaban desgastando, pero es divertidísimo usar algunas de ella.

Y es que la diversión es la esencia de este «Dead Rising 3». Como todos los juegos de la saga, el desparrame es esencial: en armas, vestuario, destrucción, conducción –aunque podía ser mejor en este punto– y si te gusta este tipo de juegos, te lo vas a pasar en grande.

Más historia

Antes hemos mencionado el «Edición Apocalipsis» del título, que viene por los contenidos extra en las "Historias no contadas de Los Perdidos", que aparecieronen la versión original de consola como DLC.

En suma, más diversión, personajes, armas y acción. No es mala oferta. Si te va el gore y los zombios, seguro que te entusiasma. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

Dead Island

Otro juego de zombis plagado de acción, en el que el escenario se cambia por una isla paradisíaca.

▶ Más inf. MM 201 ▶ Nota: 80

TWD No Going Back

Otro estilo de juego de zombis, que en su capítulo final te deja con el alma en vilo y lleno de emoción.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 88

nuestra opinión

SOBREVIVE A LOS ZOMBIS EN LOS PERDIDOS. «Dead Rising» vuelve con una nueva aventura de acción y supervivencia en una ciudad inundada de zombis.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El mundo abierto y la cantidad increíble de zombis que lo pueblan. Un desafío mayúsculo.
- Las opciones de combinación de armas y la variedad y posibilidades que ofrecen.
- Los contenidos extra de las "Historias no contadas de Los Perdidos" y los modos de juego.

Lo que no nos gusta

- La conducción de vehículos no es lo mejor del juego, aunque tiene sus puntos, como que se te suban los zombis encima.
- Al principio cuesta entrar en ambiente. La IA de los acompañantes a veces es algo floja.

Modo individual

Diversión zombi y destrucción total. La ciudad de Los Perdidos supone un desafío total para los fans de la acción y los muertos vivientes. El nuevo mundo abierto que ofrece Capcom está lleno de posibilidades, armas, objetos, vestuario, planos y un desaparrame absoluto donde el gore y el salvajismo campan a sus anchas. ¡Total!

La nota

90



¿Mejor que la vida real?

Los Sims 4

Vive en ese mundo ideal en el que conseguir tus ambiciones: construir tu casa, hacer amigos, encontrar trabajo, divertirte, descansar... ¡Ojalá se pudiera vivir así de verdad!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Maxis/EA
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 59,99 €
- **Web:** *www.thesims.com* Muy completa, con extensa información y acceso a la comunidad

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Editor:** Sí, de personajes
- **Distritos:** 2
- **Tipos de personalidad:** 1 principal y 3 secundarias
- **Tipos de emociones:** 9
- **Galería:** Permite descargar y compartir creaciones

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8GB, 16GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 1,8 GHz, AMD Athlon 64 Dual-Core 4000+
- **RAM:** 2GB
- **Espacio en disco:** 10GB
- **Tarjeta 3D:** NVIDIA GeForce 6600, ATI Radeon X1300, Intel GMA X4500
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8GB
- **Espacio en disco:** 20GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6XX
- **Conexión:** ADSL (para descargar y compartir contenido de la comunidad)


Todo un clásico: cenaste un poco fuerte antes de irte a dormir y tu estómago te ha jugado una mala pasada en mitad de la noche.


Tener relaciones es algo imprescindible en este juego, nadie quiere ser un solterón toda la vida. Ahora bien, mucho cuidado con cómo tratas a tu pareja, que también tiene sus sentimientos.


Hay que mantenerse en forma, que esos postres que te haces no son nada sanos. La actividad física hace feliz a tu sim.


Aquí tu vecindario. Es el más barato para empezar a jugar y el terreno es grande. Es una lástima que no sea un mundo abierto.


La alimentación para tu sim es crucial, pero también hay que mantenerlo limpio: guarda la comida y limpia los platos o te pasará factura. Y no olvides sacar la basura todos los días, que la casa termina oliendo.

MAXIS PONE AL DÍA SU GRAN SIMULADOR DE VIDA CON GRANDES NOVEDADES Y ALGUNOS DESCARTES

Cada vez que se lanza una nueva entrega de «Los Sims» hay una pequeña revolución. Y es que resulta que no sólo los más acérrimos a los videojuegos adoran crearse una vida paralela, sino que es algo que pueden encandilar a cualquier jugador ocasional. «Los Sims 4» ha sido recibido de forma masiva, como sus antecesores, y eso que tiene algunos cambios bastante controvertidos que alteran una fórmula que Maxis –que absorbió The Sims Studio– debería tener más que dominada a estas alturas.

Recordemos a «Los Sims 3». El juego tuvo bastantes problemas debido a su enorme ambición. Impuso por primera vez un gran mundo abierto a sus graciosos personajes, y eso propició la aparición de fallos y mecánicas que no terminaron de cuajar, pero suponían un avance. ¿Qué ha hecho «Los Sims 4» en este sentido?

Carga aquí y allá

Maxis ha hecho borrón y cuenta nueva con los problemas del pasado de «Los Sims 3», pero a costa de emplear muchas pantallas de carga en el juego. Así, nuestro barrio es algo así como un decorado donde se mueven unos pocos conocidos cuyas vidas nunca avanzan si no intervenimos. Siempre están a una pantalla de carga de distancia, pese a tener sus casas en la acera de enfrente.

El mundo abierto no es la única ausencia en «Los Sims 4», también faltan carreras, como la de abogado

LA REFERENCIA

Sim City

- Ambos son las últimas entregas creadas de dos sagas de gran éxito.
- Maxis ha desarrollado ambos juegos, aunque «Los Sims 4» no exige conexión permanente a Internet.
- Ambos han sido recibidos con muchas críticas por sus cambios y por la ausencia de ciertos contenidos.



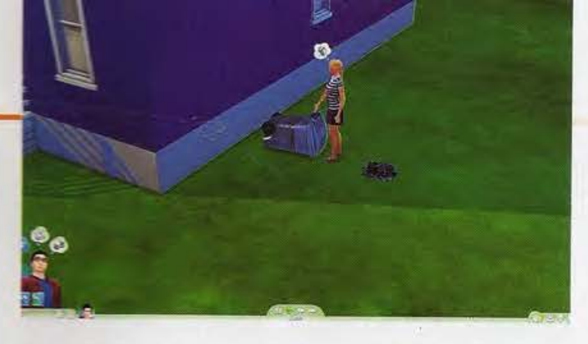
SIMS MÁS EMOCIONALES



La gran novedad de «Los Sims 4» es que los nuevos sims tienen emociones que no siempre pueden controlar: si un amigo les hace un feo, se pondrán tristes. Si trabajan mucho, se estresarán. Tendrás que ponerle solución a estos problemas igual que atiendes a sus necesidades vitales, pero tranquilo: la recompensa por ayudarles hace que el juego avance más rápidamente. Además, a todos nos gusta echar una caca rabiosa de vez en cuando. Sí, esto pasa.



El móvil juega un papel crucial en la vida de tu sim. Permite jugar, navegar internet, quedar con tus amigos y hasta buscar trabajo. Ahora bien, tampoco te enganches, que las horas pasan volando...





Las emociones alteran hasta las acciones más básicas. No es lo mismo hacer "pis" agotado que cuando tu sim está lleno de energía.

UNA CASA SIN HIPOTECA

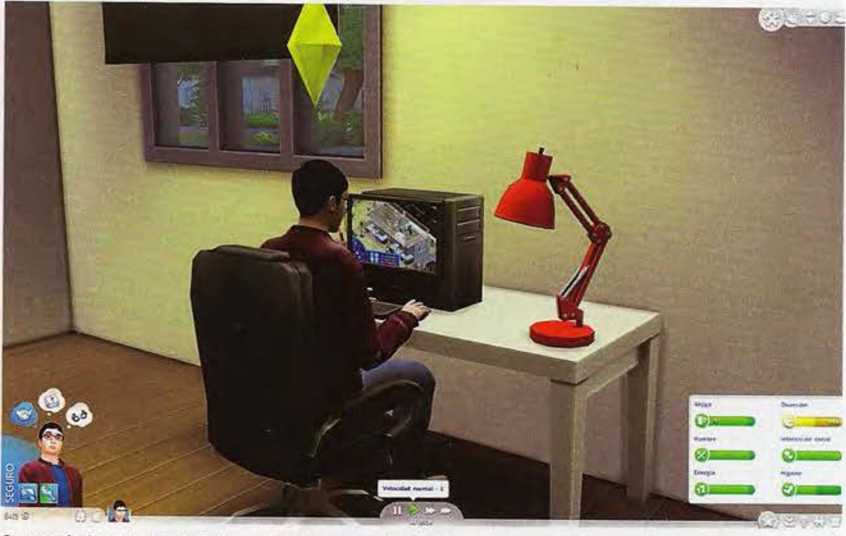
«Los Sims 4» permite crear el hogar de tus sueños, aunque al principio tengas unos recursos limitados. No debes temer que el banco venga a reclamarte las letras.



Habitaciones propias: Es posible crear toda clase de combinación de colores y una disposición a tu gusto. Y recuerda que tu sim necesita ir al baño, no te olvides de los elementos clave.



Diseños por defecto: Si lo tuyo no es ir al Ikea y decorar tu casa, siempre puedes comprar las habitaciones ya diseñadas del juego y pegarlas las unas con las otras. Se agradece la posibilidad.



Se puede jugar a «Los Sims» mientras nosotros lo jugamos, vaya. Este *inception* es desconcertante, pero es la manera más rápida de subirle la diversión a nuestro sim, que es un adicto al juego de Maxis.



o médico; faltan edificios, como el ayuntamiento o el supermercado; y se ha limitado las funciones de nuestro sim en su entorno laboral.

¿Quién quieres ser?

Dejando esto a un lado, «Los Sims 4» sigue siendo gran juego que nos permite hacer cosas que nunca haríamos en la vida real. Crear un avatar igual a uno mismo es más fácil que nunca, gracias al estupendo editor de personajes y lo mismo es aplicable a las casas. Vivir sigue siendo un equilibrio entre horas de trabajo, de sueño y de entretenimiento. Esto último es más agradecido si se hace vida social o a la hora de encontrar pareja que, por cierto, es bastante más fácil que antes.

LAS EMOCIONES CAMBIAN MUCHO LA DINÁMICA DE JUEGO, SON UN GRAN AÑADIDO A LA SAGA

La vida social también propicia de vez en cuando situaciones un tanto insólitas –y divertidas–. Además, como el mundo de «Los Sims 4» no es abierto, el juego te empuja a salir y moverte si lo que buscas es relacionarte con otros sims, aunque no estás obligado a ello, por supuesto.

Todo depende de la personalidad que quieras imprimirle a tu personaje, y esto se debe al nuevo sistema de emociones, que determinan sus estados de ánimos y cómo hará sus tareas diarias. Por ejemplo, no es lo mismo acudir al gimnasio para un sim motivado y extrovertido que para uno casero y poco activo. Esto puede parecer un incordio al principio, pero después te das cuenta de que le otorga una vida propia a tu sim, no tan dirigida como antes, y acaba por favorecer la relación que estableces con él. Un gran acierto de Maxis.

Obviamente, las funciones vitales básicas siguen siendo imprescindibles y tu personaje necesita comer y descansar, así que no olvides tenerlo descansado para que no le despidan por bajo rendimiento en el trabajo.

Si algo hace bien «Los Sims 4» es proporcionar una vida completa para tu personaje y hacerlo evolucionar, pero partiendo del perfil con el que lo creaste originalmente. Siempre



Es posible que acabes haciendo cosas que nunca acabas de hacer en tu vida real, como visitar el museo local. Pero no descuides tu trabajo, que si llegas tarde más de un par de veces te dan la patada.



Darse una vuelta por el parque o por cualquier otro sitio de la ciudad es una gran forma de distraer al sim cuando está agobiado. También sirve para hacer amistades nuevas, por supuesto.

CRÉATE A TI MISMO

El editor de «Los Sims 4» es casi mágico. Resulta muy intuitivo así que no será difícil reproducirte a ti mismo si quieres.



› Elige sus rasgos: Esto es fundamental para determinar cómo será tu sim dentro del juego: afable, inteligente, con pasión por la música o la comida, con una voz más clara, con un paso firme...



› Sin complejos: «Los Sims 4» no tiene problemas con la variedad de razas ni con el estado de forma. Puedes hacerte tal y como eres, aunque tiene un gran defecto: la altura es siempre la misma.



› Primer plano: La cara es el espejo del alma del sim, y es posible editarla muy en detalle si se pulsa dos veces sobre un rasgo. Gracias a ello, puedes reproducir cualquier rostro real o imaginado.



› Elige tu estilo: Es posible elegir la ropa que más te guste para cada ocasión: formal, deportivo, de diario, de fiesta... Escoge el trapito que mejor te siente y lánzate por fin al juego.



› Compártete: Antes de empezar a crear tu casa, también puedes subir tu sim y compartirlo con los servidores de Maxis, de modo que otra gente los comente o se los descargue, si no eres vergonzoso.

puedes cambiarlo a través de actividades, claro. Por ejemplo, para reconvertir a un deportista en un programador.

Mi vida sin mi

En aspectos técnicos, «Los Sims 4» funciona de miedo en casi cualquier ordenador y sus requisitos técnicos son muy poco exigentes. Tampoco hemos notado excesivos bugs ni rarezas. Hay alguna inconsistencia a la hora de mover la cámara y poner objetos en el modo construcción, pero son pasables. Lo que no nos gusta tanto es que los sims del vecindario no evolucionen apenas –sólo envejecen y mueren, pero no se casan entre ellos ni nada– a menos que interactúes con ellos.

En resumen, Maxis ha creado un buen simulador de vida, pero no nos gusta que lo hayan limitado en cuanto a cantidad de oficios y objetos, y que su mundo se note a la legua que va a recibir expansiones para llenar esos huecos. Tal vez se echa en falta una mayor ambición para renovar la saga, pero lo cierto es que la mecánica del juego funciona bien. B.T.V.

ALTERNATIVAS

› Los Sims 3

El anterior juego ofrecía una jugabilidad más abierta, pero con más errores y un editor limitado.

▶ Más inf. MM 175 ▶ Nota: 94

› Sim City

No es un simulador de vida, pero apartados de gestión y el manejo de las vidas de la gente están ahí.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 80

nuestra opinión

UN SIMULADOR DE FUERTES EMOCIONES. Darle vida a un personaje virtual y dirigir sus acciones para hacerlo evolucionar nunca fue tan real y divertido.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- Su editor de personajes es, sencillamente, el mejor que hemos visto en ningún juego.
- Las emociones añaden una capa de complejidad nunca vista y muy entretenida.
- Es muy sencillo avanzar, crear relaciones y sentir que hay un progreso en tu personaje.

Lo que no nos gusta

- Sus pantallas de cargas constantes.
- La ausencia de muchos elementos que sí estaban presentes en «Los Sims 3».
- Que salte a la vista que sus carencias se irán completando mediante DLCs de pago.

Modo individual

Un buen juego, con algunas ausencias. Crearse un personaje, vivir sus emociones y manipularlo sigue siendo un reto gratificante, pero se nota la falta de contenido. Aunque no dispone de un modo multijugador, es posible compartir con otros personajes y diseños a través de un menú.

La nota

85

Y el final ya está aquí...

The Walking Dead Temporada 2 Episodio 5 No Going Back

Seamos sinceros. Nos toca de verdad a nosotros pasar las que pasa la pobre Clem y nos habríamos sentado esperando que nos comiera un zombi. ¡Qué aguante tiene!

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Telltale/Skybound
- **Distribuidor:** Telltale/Steam
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 22,99 €
- **Web:** *www.telltalegames.com/walkingdead*





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 5
- **Elecciones clave:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

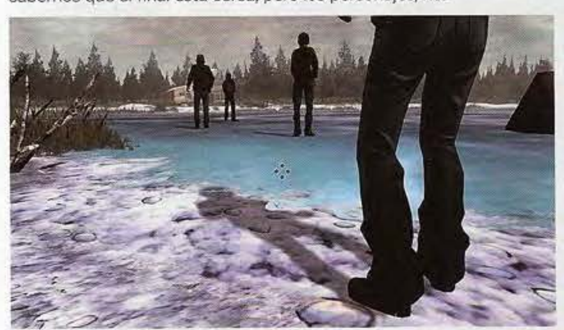
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Kenny ha sufrido mucho... ¿Quizá demasiado? Ya se vió en «Amid the Ruins» como Kenny parecía empezar a quebrarse.



Aún hay tiempo para relajarse un poco... porque nosotros sabemos que el final está cerca, pero los personajes, no.



Hay que ir despacio, muuuuy despacio. En una de las secuencias clave de «No Going Back» debes atravesar un lago helado caminando



Un alto en el camino de Clem. Como era de esperar, el arranque del último episodio de la segunda temporada de «The Walking Dead» culmina en un desastre que marca toda la historia hasta el final.



Eso no tiene buena pinta, Kenny. La interacción y los puzles se quedan reducidos a la mínima expresión en «No Going Back», que se centra en diálogos y decisiones clave. Quizá demasiado aceleradas.

CLEMENTINE SE ENFRENTA A LAS DECISIONES MÁS DIFÍCILES DE SU VIDA EN EL FINAL DE TEMPORADA

Los zombis siguen ahí. No han desaparecido ni lo van a hacer, pero, como en todos los capítulos anteriores de «The Walking Dead», nunca han sido los protagonistas ni el eje de la historia de Clementine. «The Walking Dead» habla, ya lo hemos mencionado más de una vez, de la naturaleza humana, no de muertos ansiosos de comer cerebros y vísceras. Ellos son sólo una excusa.

«No Going Back» se puede considerar, con justicia, uno de los episodios de la aventura que mejor reflejan esa realidad, pero, al mismo tiempo, peca de no haber profundizado más en el desarrollo final de la historia de los personajes, la clave de toda la aventura. En cierto modo, se "relaja" y acelera el desenlace, cuando en episodios anteriores había hecho todo lo contrario. Y, aun así, es desde luego un episodio impactante, porque su final es tan incómodo como lógico, pero la evolución del capítulo deja demasiados huecos en la trama y flecos sueltos.

Esperanza en el caos

El final del episodio anterior dejaba claro que el arranque de éste sería un auténtico torbellino. Y los primeros minutos de juego no hacen sino ponerte la piel de gallina, con escenas durísimas, quizá para que sepas que esto se acaba, y no va a hacerlo de forma agradable.

Pero, pese a todo, en ese magnífico juego que los guionistas de «The Walking Dead» juegan tan bien, te

LA REFERENCIA

Amid the Ruins

- «Amid the Ruins» ofrece mayor profundidad en las relaciones entre personajes, mientras que «No Going Back» despacha con prisas a alguno.
- «No Going Back» aporta algo más de acción de lo que se podía ver en «Amid the Ruins», aunque acelera la resolución de la historia.



CLEMENTINE YA NO ES LA MISMA



De aquella niña inocente que Lee se encontró en la casa del árbol no queda nada. El cruel mundo en que vive Clementine, se ha encargado de destrozar esa ingenuidad y ese pensamiento naif de la bondad natural del ser humano. Porque lo que cuenta la historia de Clem es justo eso: la pérdida de la inocencia. Lo que importa en «The Walking Dead» no son los zombis. Nunca lo ha sido. Como en el cómic, y como en la serie de TV. Lo que importa es la disección de la terrible naturaleza humana.



¡Hay que proteger al pequeño como sea! El arranque de «No Going Back» es dramático y explosivo. Y la principal preocupación de Clem es salvar al pequeño recién nacido de cualquier daño.

APOYO EN EL CAOS

Todos necesitamos que nos quieran. Y eso es algo que «The Walking Dead» refleja de maravilla en sus personajes, y en Clementine especialmente, sobre todo en el episodio final.



Kenny y Clem, una pareja al límite. Aunque Kenny no encarna la figura paternal y protectora que Lee era en la temporada anterior, en los últimos episodios se ha convertido en la referencia para Clem.



Un cameo inesperado. El juego que hace Telltale de las emociones de los personajes lleva a que Clem, en un momento dado, tenga una ensoñación con Lee. La confusión que provoca te deja en shock.



¡Por fin, un poco de calor tras la nieve! Si el mundo ya es duro en «No Going Back», la llegada de la nieve lo hace aun peor. ¡Como se agradece un descanso calentito!



Esto no va a acabar bien... Con el mundo invadido por los zombis, a ver qué esperabas. Pero no, la cosa no va por ahí, sino por los enfrentamientos personales.

dan una y te quitan dos, o sea, que nunca te dejan caer en la desesperación del personaje y aportan pequeñas dosis de esperanza a la trama, a Clem y al resto de personajes.

El problema real de «No Going Back» es que acelera la caída de los personajes de forma evidente para llegar a una conclusión que, no por ser forzada, deja de ser impactante.

Hay futuro

Las decisiones que Clem toma –bueno, las que tomas tú– no son fáciles. El personaje sufre –y tú con él– y parece que llega un momento en que se va a quebrar. Pero, pese a todo, pese a las adversidades, las traiciones, la locura y el dolor, «The Walking Dead» promete futuro. Sobre todo, para la propia serie.

Telltale ya confirmó en la Comic-Con que habría tercera temporada de la aventura, y quizá se podría decir que este cierre de temporada es demasiado abierto, pero en realidad es lo que todos queremos, aunque nos cueste aceptarlo. Los zombis nos han atrapado, como a Clem, y no queremos escapar de ellos. Se nos va a hacer muy cuesta arriba la espera, pese a todo. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Broken Age

La obra de Tim Schafer es un ejemplo a seguir en el panorama actual de la aventura.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

TWAU Cry Wolf

El cierre de la aventura basada en el cómic de "Fábulas" es, sencillamente, magistral.

▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

LA HISTORIA DE CLEM ACABA... POR AHORA. Ayuda a Clementine a sobrevivir en el capítulo final de la segunda temporada de la aventura, con terribles decisiones.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La conclusión de la temporada no es sencilla de ver ni de asumir, pero es de lo más impactante.
- Lo bien que está desarrollada la personalidad de Clem hasta el final. El personaje es increíble.
- Sigue retorciendo la conciencia. Las secuelas de tus acciones no siempre son como esperas.

Lo que no nos gusta

- El acelerón final que pega la historia en el último tramo, obviando el destino de varios personajes.
- Un final demasiado abierto que evidencia que la tercera temporada estaba pensada de antemano. La habría venido bien un cierre más rotundo.

Modo individual

Es duro, es catártico, es incómodo. No te va a gustar este final... Desde la mitad de esta temporada «The Walking Dead» ha dejado los puzles y la acción en segundo plano para centrarse en la caída de Clem a un infierno en que los amigos se pierden y las confianzas se traicionan. Una historia dura que no da tregua y destroza el espíritu.

La nota

88

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡El Mediterráneo es tuyo!

Rise of Venice Gold

¡Ah, el Renacimiento! Qué época para las artes, las ciencias y el comercio... ¡Y para los piratas! ¡Y para la estrategia! ¡Y para los videojuegos! ¿Un viajecito en el tiempo?

LA REFERENCIA



Tropico 5

- «Tropico 5» ofrece gestión ecónomica, pero también política, con una mayor variedad de acciones y profundidad en las opciones estratégicas.
- En «Rise of Venice» puedes librar batallas navales con piratas, un punto de aventura ausente de «Tropico 5».

El estilo de «Rise of Venice Gold» es el de un juego para aquellos que gustan del control total y de tomarse su tiempo para disfrutar de cada decisión. Como otros títulos de estrategia de Kalypso, los múltiples factores, parámetros y aspectos a tener en cuenta hacen de cada partida una experiencia total en que diplomacia, economía, comercio y hasta un toque de aventura permiten sumergirse durante horas y horas en la Historia. En este caso, la Venecia renacentista de mediados del s. XV.

«Rise of Venice Gold» es, ante todo, un juego de estrategia comercial. Levantar un próspero imperio económico en el mediterráneo es el objetivo final, y para conseguirlo has de trabajar duro y planificar cada paso a dar. Y no todo se trata de comprar y vender. Hay mucho más en juego...

El Mediterráneo está al alcance de tu mano

Los inicios en «Rise of Venice Gold» son, como puedes imaginar, algo lentos. Has de aprender el valor de las mercancías, los acuerdos a que has de llegar para poder comprar y vender en cada una de las ciudades importantes del Mediterráneo, la importancia de las licencias comerciales, de estar aliado o no con una ciudad, de la diplomacia, de las amistades y de la política. Hay muchos, muchos parámetros a tener en cuenta en el juego.

Para poder ascender y prosperar no sólo hay que tener intuición comercial, sino ser hábil en las relacio-

CONVIÉRTETE EN UN PRÓSPERO COMERCIANTE DEL MEDITERRÁNEO DURANTE EL RENACIMIENTO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Kalypso
- **Distribuidor:** Meridiem ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.riseofvenice.com* Información muy básica, algunas noticias e imágenes. En inglés.

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de mercancías:** 22
- **Tipos de edificios:** 9 básicos y 2 especiales.
- **Tipos de armas:** 6
- **Nuevas ciudades:** 13
- **Multijugador:** Sí (4 en LAN y online)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 o superior
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB compatible DirectX 10
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Todo de un vistazo. Uno de los mejores detalles de «Rise of Venice Gold» es que los menús sin claros, útiles e intuitivos en su manejo.



¡Ya empezamos con los impuestos! Comerciar en un mundo de ciudades-estado no es gratuito. Prepárate para comprar licencias.



Vamos a ver... ¿qué compramos ahora? Para empezar a tener beneficios has de considerar la oferta y la demanda en cada ciudad.



¡El siglo XV te espera! Conviértete en un próspero comerciante veneciano en pleno Renacimiento, y haz de tu familia y tu ciudad las más poderosas del Mediterráneo. Y ojo con la envidias de tus enemigos...



No es bueno ir solo por el mundo... Aunque al principio debes crecer poco a poco, cuando empieces a ganar dinero será necesario crear convoyes y protegerlos. Los piratas acechan y habrá batallas navales.

nes sociales. Los matrimonios, por ejemplo, son algo Más que amor en esta Venecia renacentista, y los acuerdos con tus enemigos políticos a veces serán necesarios.

Comercia y pelea

Por otro lado, en el aspecto puramente comercial, el intuitivo diseño de los menús de información y acciones permite hacerse rápidamente con los entresijos del control y la jugabilidad. Los tutoriales ayudan, qué duda cabe, y son muy útiles. Pero, más allá del comercio, el toque de aventura en el juego llega por la aparición de los piratas, que rompe el clima algo monótono y repetitivo en que puede derivar a la larga «Rise of Venice Gold». Todo un desafío que has de tener en cuenta al hacer tus números y plantear tu estrategia comercial. El dinero es miedoso, ya se sabe.

«Rise of Venice Gold» es un excelente juego a un estupendo precio, más cuando incluye la expansión «Beyond the Sea» y varios DLC. Quizá podría haber sido aún más profundo y variado, es cierto, pero es divertido y te da control absoluto sobre todo. Y eso mola. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›Wargame Red Dragon

La estrategia por turnos se vuelve más profunda con este juego de ambientación bélica.

▶ Más inf. MM 232 ▶ Nota: 92

›Panzer Tactics HD

Un wargame en toda regla apto para jugadores de cualquier nivel. Sencillo y divertido.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 83

nuestra opinión

COMERCIA EN TODO EL MEDITERRÁNEO. **Viaja al s.XV y conviértete en un próspero comerciante, viajando por las ciudades estado más importantes del Mediterráneo.**

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●●○

Lo que nos gusta

- La inclusión de la expansión «Beyond the Sea» y los DLC existentes junto al juego básico.
- Es muy sencillo hacerse con las riendas y las acciones básicas, para luego complicarse.
- La inclusión de los ataques piratas y las batallas navales. Aporta un punto de aventura genial.
- Un pack realmente completo a un precio muy asequible. Difícil mejorar la oferta. Y en español.

Lo que no nos gusta

- A la larga acaba haciéndose repetitivo, pese a la ampliación de las ciudades de la expansión.

Modo individual

Un fascinante juego de estrategia comercial. En la línea de títulos como «Patrician» o «Port Royale», «Rise of Venice Gold» es un juego que puede ser tan profundo como quieras. Un desafío para los fans de la estrategia y la economía, con el añadido, además, de la expansión «Beyond the Sea» y todos los DLC disponibles.

La nota

90

Construye el caza espacial de tus sueños

GoD Factory Wingmen

¿Para qué sirven unas alas en el espacio? Básicamente para que "tito" Lucas crease naves súper chulas y las llamara "algo-wing". Y ahora tú también puedes hacerlo...

LA REFERENCIA



Strike Suit Zero

- En cuanto a modos de juegos y velocidad del combate «Strike Suit Zero» es mucho más variado y completo que «GoD Factory Wingmen».
- En combate la variedad de acciones es también mayor en «Strike Suit Zero». El juego de Nine Dots es más limitado.

La oferta de acción multijugador de «GoD Factory Wingmen» mola, aunque sea por lo escasa que resulta hoy en día. Los combates espaciales hace tiempo vivieron una época dorada, pero hoy no están en su mejor momento, algo que esperamos que pronto se solucione con la aparición de juegos como «Elite: Dangerous» o «Star Citizen», entre otros, aunque la parte de las batallas sean sólo parte de su contenido.

En el juego de Nine Dots las guerras espaciales se libran por equipos de hasta cuatro jugadores por bando, y no se limitan al enfrentamiento entre las propias naves, como un «World of Warplanes». El objetivo de las batallas es destruir un enorme carguero del enemigo que está defendido no sólo por los cazas atacantes, sino por torretas, escudos, blindajes y más. Vamos, que cada partida puede durar sus buenos 20 minutos o media hora, dependiendo de las naves que participan en la batalla y su configuración, de las tácticas adoptadas por cada equipo y, lógicamente, de la habilidad de los jugadores.

El juego de Nine Dots se mueve entre lo arcade y la simulación, las batallas suelen ser ágiles y, por lo general divertidas, pero cuenta con un enorme contraste entre sus apartados, que lo limitan bastante.

Más editor que juego

El punto fuerte de «GoD Factory Wingmen» es, sin duda, el editor de naves. Las opciones de personalización y configuración son algo espec-

LA ACCIÓN MULTIJUGADOR SE VA AL ESPACIO CON BATALLAS 4 VS 4 DE NAVES DE LO MÁS PINTORESCO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Simulación multijugador
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Nine Dots/Bandai N.
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.godfactorygame.com*

7



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Bandos:** 4
- **Áreas tácticas de ataque (carguero):** 7
- **Mejoras:** 12 tipos
- **Mapas/Modos:** 1
- **Multijugador:** Sí (4 vs 4)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB
- **Conexión:** ADSL (Descarga, multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Las distintas mejoras que puedes comprar para personalizar tu nave dependen del nivel de experiencia al que hayas llegado.



La acción multijugador nos lleva al espacio en las batallas por equipos de «GoD Factory Wingmen». Cuatro jugadores por equipo lucharán por destruir el carguero del equipo rival.



Los escasos modos de juego disponibles -por no decir el único- son el principal hándicap del juego, que se queda bastante cojo.



Las características que definen tu nave afectan a su rendimiento, potencial y estética. Cada cambio varía radicalmente el resultado.



¿Por dónde empezamos a atacar? Según el área que ataques del carguero, puedes conseguir la victoria de forma más o menos sencilla. Las tácticas de equipo pueden ser variadas y ofrecer resultados distintos.

tacular. Al comienzo están limitadas, claro, pero la experiencia, los créditos ganados en combate y los doce apartados que puedes modificar ofrecen resultados sensacionales en el rendimiento de las naves y en sus estética, puesto que parecen robots antropomorfos sacados de un manga.

Existen cuatro facciones –Humanos, Guantri, Arblos y Chorion– para escoger nave, y cada especie ofrece también características únicas para las naves: unas son más resistentes, otras más rápidas, otras más versátiles...

Entrados en la batalla, más allá de la funcionalidad de las naves, hay algunos puntos que deberían estar algo más pulidos, como la precisión de los disparos –hay que estar corrigiendo constantemente la posición de la nave– y, sobre todo, la variedad. Los combates son entretenidos, se pueden coordinar buenas tácticas con tus amigos –sobre todo dependiendo de las siete áreas críticas que atacar en el carguero–, pero sólo hay un modo de juego y hasta que no juegas muchas horas, y mejoras la nave, el tedio te puede invadir. Poco para 20 euros. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›World of Warplanes

Combates con cazas, pero de la Tierra, en la Segunda Guerra Mundial. Y más multitudinarios.

▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 94

›World of Tanks

La misma fórmula de Wargaming se aplica a los tanques, aunque las tácticas son más importantes aquí.

▶ No comentado en Micromanía

nuestra opinión

PELEA CON TUS AMIGOS EN EL ESPACIO.
Elige una de las cuatro facciones disponibles y lánzate a luchar en batallas por equipos, manejando tu nave espacial.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●○○○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Las increíbles opciones de personalización y modificación de las naves espaciales, así como su influencia en rendimiento, potencia y estética.
- El componente táctico que ofrecen las batallas, sobre todo a la hora de atacar el carguero rival.
- La variedad de diseño de las naves según la facción elegida, entre las cuatro disponibles.

Lo que no nos gusta

- La nula variedad de modos de juegos, pese a las posibles variaciones en el desarrollo de la batalla.
- La precisión con los disparos. Hay que estar constantemente corrigiendo la posición.

Modo multijugador

Combate espacial con personalidad. La acción multijugador de «GoD Factory Wingmen» entusiasma o aburre. Sus estupendas opciones de personalización y configuración de las naves contrasta con lo limitado de un único mapa y un modo de juego. Eso sí, las batallas resultan muy divertidas y ofrecen muchas variables tácticas.

La nota

75

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡El jardín es un campo de batalla!

Plants Vs Zombies Garden Warfare

A todos esos que dicen que los zombis comen cerebros: ¡no tenéis ni idea! No sólo son vegetarianos, sino que además les mola la guerra. ¿No te lo crees? Tú mismo...

LA REFERENCIA



Plants Vs Zombies

- El juego original es un "tower defence" de libro aunque con un diseño original. Y en él sólo puedes manejar un bando, el de las plantas.
- Mientras «Plants vs Zombies» es un juego individual en «Garden Warfare« el multijugador es su razón de ser.

Cuando nos enteramos de que PopCap estaba adaptando el universo de «Plants vs Zombies» a un juego de acción multijugador, nos preguntamos si se les había ido la pinza. ¿Un "Tower Defence" convertido en juego de acción bélica? Como, por entonces, el juego estaba destinado únicamente a su lanzamiento en formato de consola, tampoco nos llamó mucho la atención, la verdad sea dicha.

Pero mira tú por donde. Pasa el tiempo, PopCap y EA deciden lanzar el juego en PC y nuestro escepticismo se renueva... hasta que le ponemos la mano encima. Entonces nos quedamos sorprendidos de lo divertido que resulta y lo bueno de la idea de los responsables de este cambio de tercio, y es que «Plants vs Zombies Garden Warfare» es un pedazo de juego de acción, que engancha desde el primer minuto.

Guerra en el jardín

Si conoces el juego original, sabrás cómo son sus protagonistas: zombis de aspecto surrealista y plantas con vida que los combaten. Estos mismos bandos son los que se enfrentan en «Garden Warfare» en batallas multijugador, en diferentes modos de juego. Pero la esencia es esa: llevar el combate del títulos original a un enfrentamiento más dinámico, manejando a los personajes en tercera persona y disfrutando de las batallas más locas y coloristas que puedas imaginar. Existen, también, modos cooperativos de juego,

LOS ZOMBIS Y LAS PLANTAS SE HAN PASADO AL MUNDO DE LA ACCIÓN CON BATALLAS MULTIJUGADOR

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción multijugador
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** PopCap/EA
- **Distribuidor:** EA
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.pvzgardenwarfare.com*

7

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Bandos:** 2
- **Clases de personaje:** Cuatro por bando (personalizables)
- **Clase especial:** Boss
- **Ataques especiales:** 3 por personaje
- **Multijugador:** Sí (5 vs 5, coop)

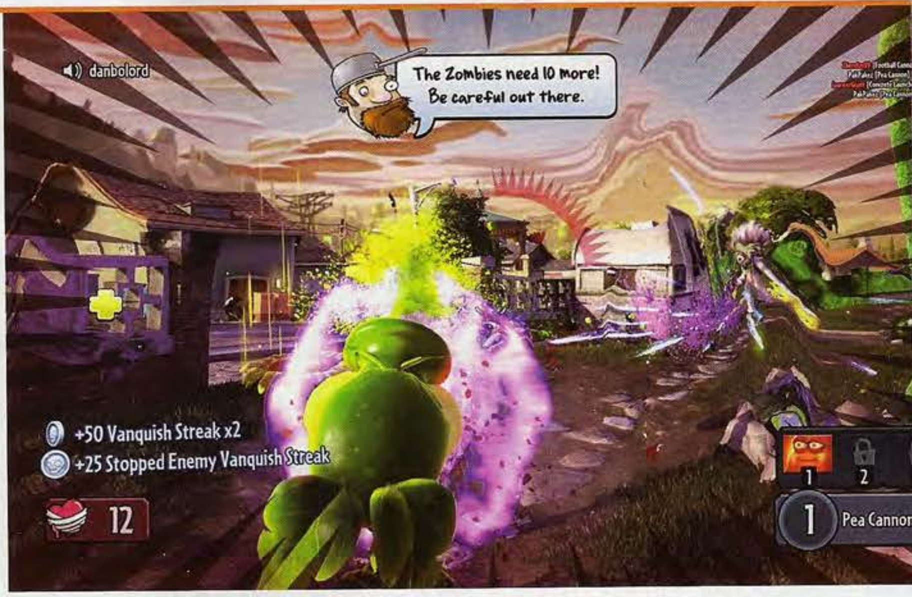
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 3 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800GT, Radeon HD 5750
- **Conexión:** ADSL (descarga Origin, multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Las cuatro clases básicas por cada bando ofrecen una enorme variedad en cuanto entras en la personalización del personaje.



Plantas y zombis se han liado a tiros en el jardín. La lenta invasión de los surrelistas muertos vivientes de «Plants vs Zombies» se ha pasado al más ajetreado mundo de la acción multijugador.



Contrólalos a todos. El Boss Mode permite a un jugador del equipo tener una visión total de la batalla y lanzar objetos y ayudas.



Comprar mejoras es muy útil. Puedes mejorar tus personajes con los sobres de la tienda. Se compran con dinero del juego, tranquilo...



¡Compañero herido! Como en cualquier multijugador, es posible curar a los compañeros de equipo que han caído en combate, pero tú te quedas indefenso un buen rato. ¡Ojo a las emboscadas!

aguantando oleadas de enemigos hasta acabar con jefes finales, pero la diversión mayor está en los modos versus.

Batallas canónicas

Más que en la innovación de los modos de juego, «Garden Warfare» destaca por la personalización de los personajes. Poseen tres ataques especiales por clase, que se recargan igual que en el juego original y las armas son disparatadas. Las posibles mejoras llegan al gastarse el dinero conseguido en las partidas en comprar "sobres" en que los aparecen nuevos uniformes, armas, etc.

Pero no creas que, como título multijugador, «Garden Warfare» no es un buen juego. De hecho es excelente, exige coordinación con tus compañeros y tácticas para aprovechar el entorno. Y sus posibilidades son enormes. Eso sí, está todo en inglés y es importante disponer de un set de auriculares y micrófono. Y la mayoría de las veces, a no ser que hagas partidas cerradas, necesitarás de este idioma para organizarte. Eso y el precio son sus mayores hándicaps. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Battlefield 4

Con todos los problemas que ha tenido desde su lanzamiento, su multijugador sigue siendo genial.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 94

›CoD Ghosts

Uno de los juegos de acción bélica favoritos de los fans de los modos multijugador. Imprescindible.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

LA ACCIÓN MULTIJUGADOR MÁS MULTICOLOR. La guerra se vuelve más alegre en un juego de acción multijugador que enfrenta a plantas y zombis.

Valoración por apartados

- ›Gráficos
- ›Sonido
- ›Jugabilidad
- ›Dificultad
- ›Calidad/precio

Lo que nos gusta

- La variedad de modos de juegos y el diseño de los personajes. Es desternillante y sus posibilidades de personalización lo potencian.
- Es sencillo y accesible. Pero exige coordinación.
- La inclusión del Boss Mode, algo distinto y que aporta un toque original a la acción.

Lo que no nos gusta

- Todo está en inglés. No habría resultado tan complicado traducirlo, la verdad.
- Probablemente sus personajes y ambientación resulten chocantes a los que buscan más realismo y un componente militar.

Modo multijugador

Para amantes de las plantas, de los zombis y del multijugador.

El paso de «Garden Warfare» al PC le ha sentado bien. Y su oferta es algo diferente de lo habitual en el mundo de la acción multijugador. Es variado, ofrece posibilidades enormes de personalización y resulta divertidísimo. Lástima de que esté completamente en inglés...

La nota

88

Recupera tu alma del inframundo

Risen 3 Titan Lords

Lo nuevo de Piranha nos lleva a los mares del sur, entre piratas, colonias imperiales y unas extrañas criaturas que están acabando con el orden establecido.

LA REFERENCIA



Risen 2

- El espejo donde se ha mirado «Risen 3» para mejorar aquellos aspectos que no gustaron a la comunidad.
- Piranha ha conseguido lo que buscaba, endulzar el mal sabor de boca que dejó la segunda parte a los seguidores del genial «Risen»

En «Risen 3 Titan Lords» el protagonista, de buenas a primeras, se encuentra cómo en los primeros compases de la aventura un increíble ser del inframundo le roba el alma.

Increíblemente, y tras nuestro entierro, un hechicero nos devolverá a la vida con el objetivo de acabar con las fuerzas que nos han infligido tal daño y que se están propagando por los mares del sur, donde se desarrolla toda la acción de este JDR.

En «Risen 3 Titan Lords», tenemos que aprender a desenvolvernos entre muchos personajes con intereses encontrados, a los que podemos engatusar para conseguir nuestros objetivos y posteriormente deshacernos de ellos sin más.

Por un lado hay campesinos, habitantes oriundos de cada isla, que han sido echados a patadas por los soldados del imperio, a los que a su vez les están dando estopa esas increíbles criaturas de ultratumba que se están propagando, poco a poco, por todas las islas sembrando el caos.

Nosotros somos el nexo de unión de todas estas "facciones", a las que debemos complacer de la forma adecuada en cada momento para nuestro propio beneficio y el de nuestra hermana, que nos acompañará durante casi toda la aventura.

Descubriendo los mares del Sur

«Risen 3 Titan Lords» es un JDR en el que tenemos total libertad de movimientos y donde podemos ir forjando la historia a nuestro ritmo. A bordo de

EXPLORAR HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN DE CADA ISLA SIEMPRE TENDRÁ RECOMPENSA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Piranha Bytes
- **Distribuidor:** Deep Silver
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **Nº de DVDs:** 1
- **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.risen3.deepsilver.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** + de 100
- **Tipos de arma:** Espadas, floretes, pistolas, trabucos
- **Mejoras:** Magia, creación de pociones y armas
- **Multijugador:** No tiene

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 4770 3,4GHz
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce GTX 770 2 GB DDR5
- **Conexión:** ADSL 10 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Intel Core i5 2.5 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 8GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 470 / AMD Radeon HD 5850
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2.5 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx
- **Conexión:** ADSL



El inframundo nos reclama y pulsando una tecla cambiaremos a una perspectiva infrahumana, viendo lo que los demás ignoran.



Las hogueras están repartidas por todas las islas, nos servirán para convertir la carne cruda en provisiones que nos repongan energía.



Decenas de hechizos nos esperan, como este con el que podremos sobrevolar el mapa a vista de pájaro.



Uno de los aspectos menos pulidos, los combates contra las distintas criaturas y maleantes que habitan las islas, pueden llegar a ponernos de los nervios, por los malos controles que atesora «Risen 3».



En una balandra al fin del mundo. A bordo de ella visitaremos cada una de las islas de los mares del sur, de manera libre. También existen teletransportadores que activaremos con piedras especiales.

una balandra recorremos una a una cada isla o península sin tener que seguir un orden férreo, lo que aporta sensación de libertad en nuestras decisiones.

Como en todo JDR, cada isla tiene determinados puntos neurálgicos, normalmente núcleos de población, como pueblos, fuertes militares, pequeñas cabañas e incluso cuevas habitadas por horribles criaturas. Esta exploración del terreno y personajes es una de las características que más enganchan.

Cada personaje que nos encontremos tiene una historia que contar, unos objetivos, a los que siempre podremos ayudar a conseguir, a cambio de dinero u objetos. Nuestro éxito depende de cómo manejemos estas relaciones en cada momento.

Un buen juego de rol

«Risen 3 Titan Lords» es un buen juego de rol, pero que tiene algunos fallos que lastran su desarrollo. El sistema de combate nos lleva por la calle de la amargura, porque a veces se hace imposible algo tan simple como apuntar a nuestro enemigo. También echamos en falta poder controlarlo con un pad. J.S.F.

ALTERNATIVAS

›South Park

Un gran JDR con un estilo radicalmente diferente, donde el humor salvaje es la diferencia.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 90

›Dark Souls II

Una de las referencias del género, engancha con sus no muertos y una dificultad legendaria.

▶ Más inf. MM 232 ▶ Nota: 92

Nuestra opinión

LA HERENCIA DE LOS TITANES. La aventura continúa en el archipiélago donde luchamos contra criaturas de ultratumba y fuerzas oscuras, en un JDR lleno de acción.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ Mundo abierto, total libertad de movimientos con centenares de misiones.
- ↑ Una historia interesante que nos engancha desde el primer momento.
- ↑ La versión de PC se comporta muy bien técnicamente, lejos de los fiascos de PS3 y 360.

Lo que no nos gusta

- ↓ Los controles en combate son de lo peor, reza todo lo que sepas si te metes con un Jaguar.
- ↓ Varias misiones nos dejarán con mal sabor de boca por sus austeras recompensas, frente al sacrificio exigido por superarlas.

Modo individual

Mucho se ha hablado de los fallos técnicos de esta nueva entrega de Risen, pero en la versión de PC todo ha funcionado perfectamente, no es una obra maestra, pero si te gustaron «Risen 2» o «Gothic» no te va a decepcionar. Recorrer los mares del sur con total libertad, conocer a tantos personajes, localizaciones y el inframundo, mola mucho.

La nota

78

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡De vuelta en Moscú!

Metro Redux

Pues sigue habiendo mutantes. Mira que tú insistes y no dejas de vaciar cargadores, pero como si nada. Entre bichos y humanos malos, Moscú está hecho unos zorros.

LA REFERENCIA



Metro Last Light

- La última entrega de la saga «Metro» continuaba las aventuras de Artyom, mientras que «Redux» es un pack de éste con el original.
- Las mejoras técnicas son la base de «Metro Redux», que en contenidos ofrece casi lo misma que los dos juegos por separado.

El regreso a Moscú puede parecer costoso, al principio. Ya sabes aquello de "no vuelvas donde una vez fuiste feliz...", pero la oferta de este viaje parece difícil de rechazar: «Metro Redux» coge los dos juegos de la saga desarrollada por 4A Games y los pone juntitos, con la promesa de un remozado apartado visual, en el que el espectacular motor gráfico desarrollado por el estudio –el 4A Engine– se pone al día, con la base de lo que se vio en «Metro Last Light». ¿El resultado? Pues, como ya podrás suponer, de lo más impactante. Si antes los juegos de «Metro» ya eran bonitos, ahora son algo realmente espectacular. Y eso que, aparte de los gráficos, hay más por debajo: se nota una mayor optimización, sutiles mejoras en la jugabilidad y, en general, que todo está más pulido.

Es algo mucho más evidente en «Metro 2033», como es fácil de imaginar, pues los avances de la última versión del 4A Engine que se muestran en «Metro Redux» se han producido sobre lo que ya se vio en «Metro Last Light».

Lo que tampoco debes esperar es una verdadera revolución en cuanto a los contenidos. Hay alguna cosita extra nueva, pero poco, en general, y la historia de Artyom no va a variar grandemente si ya lo conocías. Si no, no vas a encontrar mejor ocasión.

Regreso a Moscú

Regreso, o llegada, a un Moscú postapocalíptico en el que los supervivientes de un holocausto nuclear in-

LA ACCIÓN MUTANTE VUELVE A MOSCÚ CON UN PACK DE LA SAGA «METRO» REMASTERIZADA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** 4A Games/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media ▸ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *enterthemetro.com/es/redux* Imágenes, noticias, acceso a la página de Facebook...

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Juegos:** 2
- **Tipos de arma:** 6, 12
- **Mejoras:** Visuales y técnicas, basadas en la nueva generación del 4A Engine
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT (DirectX10, Shader Model 4)
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



El regreso de Artyom a Moscú se produce con un gran número de mejoras visuales, sobre todo en «Metro 2033».



Mutantes, acción y postapocalipsis. Es el universo de la saga «Metro», que regresa con un espectacular lavado de cara en el que 4A Games ha usado los avances técnicos de «Last Light» y más.



¿Recuerdas al Reich? ¿Y que en «Last Light» tenía un papel más que relevante? Si no, tranquilo, que ya te lo recordarán ellos...





Y, claro, que no falten los mutantes. Ni los normales, ni los Oscuros. Cuando llegues al final de «Metro 2033»... ¿qué harás?

La experiencia es ahora completa. Si «Metro 2033» se desarrolla casi en su totalidad bajo tierra y «Last Light» tiene mucha más acción en la superficie, la experiencia es ahora completa.

tentan seguir con sus vidas en unas sociedades subterráneas. Sociedades en las que se han repetido los mismos errores que condujeron al desastre: enemistades, enfrentamientos, guerras, divisiones en facciones y "naciones"... Allí, Artyom, el protagonista de ambos juegos, tiene que convertirse en héroe, a su pesar, en su lucha contra el enemigo y contra la fauna mutante, entre la que están los Oscuros, enigmáticos seres que parecen poseer inteligencia excepcional y poderes psíquicos. Algo que pone a Artyom a en situaciones extremas.

Si habías jugado con los títulos de la saga «Metro», todo esto te sonará. Si no, esa es la base de la trama y no te vamos a contar más, porque te chafaríamos todas las sorpresas –y son muchas– que hay en el juego. Lo único que debes tener claro es que tanto «Metro 2033» como «metro Last Light» son dos de los mejores "shooters" para un jugador que han aparecido en los últimos años, y que un pack como éste, con un lavado de cara notable, mejorado técnicamente y en jugabilidad, no se encuentra todos los días. Una pack imprescindible. F.D.L.

ALTERNATIVAS

›Sniper Elite III

Un estilo diferente de acción, más realista en su ambientación aunque también más peliculero.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 86

›Wolfenstein TNO

Acción también solo para un jugador y sin concesiones, con una estupenda historia alternativa.

▶ Más inf. MM 232 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

COMBATIENDO MUTANTES. Vuelve al Moscú postapocalíptico en la puesta al día técnica de una saga que causó sensación en su día, ahora mucho mejor visualmente.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El remozado apartado visual con todas las novedades técnicas, especialmente en «Metro 2033», cuyo motor original era menos avanzado.
- Los dos juegos de la saga juntos forman un pack imprescindible para los amantes del "shooter".
- El precio es bastante ajustado para el pack.

Lo que no nos gusta

- Se echa en falta que se hubieran incluido más novedades, pese a alguna zona nueva y los modos de juego Espartano y Comando, etc.
- Si ya tenías ambos juegos, es probable que no te merezca la pena, pese a las mejoras.

Modo individual

La vuelta al Moscú postapocalíptico es aun más genial. Aunque en la parte de contenidos y nuevas características las novedades son más limitadas, la optimización y mejoras gráficas, sobre todo de «Metro 2033», lo convierten en un pack de juegos realmente imprescindible. Si no los habías jugado, es la ocasión perfecta.

La nota

94

GAME

Selección GAME Premium PC

Teclado G105 Logitech

Control total sobre tus juegos y tu PC, al alcance de tu mano y con macros personalizadas

59,95 €



› RETROILUMINACIÓN LED DE LARGA DURACIÓN
- G105 ofrece retroiluminación LED que se puede configurar en dos niveles diferentes, o apagar por completo.

› SEIS TECLAS G PROGRAMABLES*
- Incluye seis teclas G programables que simplifican las acciones complejas. Tres modos separados dan acceso a un total de 18 funciones exclusivas y combinaciones de macros de forma rápida y coherente.

*La programación de teclas G requiere Logitech Gaming Software, disponible en **gaming.logitech.com/support**

› USO SIMULTÁNEO DE TECLAS
- El uso simultáneo de teclas permite que los movimientos complejos se ejecuten cada vez con la misma precisión. Pulse hasta seis teclas al mismo tiempo, todas se registrarán perfectamente. Y la prevención del efecto fantasma evita ver comandos que no se querían realizar.

› CONMUTADOR DE MODO DE JUEGO
- Desactivación fácil de la tecla de Windows con un botón para que el juego no sufra interrupciones.

› ACCESO MULTIMEDIA AL INSTANTE
- Prácticos controles de una sola pulsación facilitan el acceso instantáneo al control de volumen, silencio, pausa, reproducción y avance.

› SOFTWARE DE CONFIGURACIÓN FÁCIL DE USAR
- Con Logitech Gaming Software, opcional, es fácil combinar perfectamente los comandos de tus juegos favoritos. El sencillo arrastre y colocación de opciones de configuración permite personalizar perfiles para cualquier juego. También puedes usar la detección automática de juegos para disponer de personalizaciones preconfiguradas.

› REQUISITOS DEL SISTEMA:
- Windows 8, 7 o Windows Vista
- Max OS X 10.4 o posterior
- Puerto USB disponible
- 20 MB de espacio disponible en el disco duro
- Conexión a Internet para descarga de software opcional

Dongle USB WiFi AC D-Link

Actualiza tu ordenador al nuevo estándar Wi-Fi 5G (802.11 ac)

59,95 €

› SEGURIDAD
- Wi-Fi Protected Access (WPA & WPA2)
- Wi-Fi Protected Setup - PIN & PBC
- 64/128-bit WEP

› DIMENSIONES
- 97.3 x 29.1 x 13.5mm

› PESO
- 20.5 gramos

› CERTIFICADOS
- FCC Class B
- IC
- Wi-Fi Certified
- Wi-Fi Protected Setup

› ESTÁNDARES
- IEEE 802.11ac (Draft)
- IEEE 802.11n
- IEEE 802.11g
- IEEE 802.11a

Altavoces GXT 38 2.1 Subwoofer Trust V2

Disfruta de un sonido de gran calidad con subgraves más profundos

69,95 €



› CARACTERÍSTICAS
- Cómodo mando cableado para un fácil control del volumen con auriculares y conectores para iPod/mp3
- Botones para controlar el volumen y los sonidos graves en el lateral
- 4-en-1: Compatible con PC, Wii, Sony PlayStation 3 y Xbox 360

› CONTENIDO DEL PAQUETE:
- Subwoofer con cable de corriente
- 2 altavoces satélite con cable
- Control remoto con cable y con entrada de audio
- Cable conversor para su conexión a la consola
- Manual de usuario

› REQUISITOS DEL SISTEMA:
- PC o portátil con entrada de audio 3.5mm
- Wii, PS3 o X360. Requiere el cable AV que se incluye con las consolas.

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Smartphone iJoy Eccooqtium 5,5" IPS 16GB

Potencia y flexibilidad en tu mano con un sensacional smartphone

219,95 €



›PANTALLA
- Dimensiones: 5,5".
- Tecnología: IPS OGS HD multitáctil 5 puntos capacitiva.
- Resolución: 1280 x 720 px.

›PROCESADOR
- CPU: MT6592 Octa Core 1,7 GHz.
- GPU: Mali 450 @ 700 MHz.
- Memoria RAM/FLASH: 2GB/16 GB.

›SISTEMA OPERATIVO
- Android 4.2.2 Jelly Bean.

›CONECTIVIDAD
- Wi-Fi 802.11 b/g/n.
- Bluetooth 4.0.
- GPS.
- 2G GSM 850 / 900 / 1800 / 1900.
- 3G WCDMA 900/ 2100.
- HSPA.

›CONEXIONES
- Doble ranura SIM.
- Jack 3.5 mm para auriculares.
- Micro SD (hasta 32 GB)

›OTRAS CARACTERÍSTICAS
- Cámara frontal: 5 Mpxi.
- Cámara trasera: 13 Mpxi + Flash LED.
- Enfoque automático.
- Batería 1800mAh.
- Acelerómetro.

›MEDIDAS Y PESO
- Dimensiones: 14.7 x 7,3 x 0.97 cm
- Peso: 165g (batería incluida)



Smartphone Master Z8 5" IPS Octa Core 16Gb

No hay nada que el Master Z8 tenga que envidiarle a ningún smartphone

229,95 €

›CARACTERÍSTICAS
- Procesador: MTK6592 1.7 GHz Cortex A7 (Dual Quad Core)
- Pantalla: 5.0" HD OGS
- Resolución: 1280x720
- Memoria: RAM 2GB / ROM 16 GB ampliable a 32GB microSD (SD 2.0)
- Sistema operativo: Android 4.2
- Cámaras: 8MP AF Trasera + 2MP frontal.
- Tarjetas: Doble tarjeta SIM.
- Banda de frecuencia: GSM 850/900/1800/1900 MHz / WCDMA 2100/850 MHZ
- Conectividad: WI-FI IEEE 802.11b/g/n / Bluetooth
- Batería: Li-Ion 2800 mAh
- Dimensiones: 147 x 73 x 7.9mm
- Video: Grabación video 1080P
- Posicionamiento GPS: GPS (Antena interna)
- Color: Gris/Grafito

Smartphone Unusual U50X 5" IPS Dual Core

Un sensacional smartphone, para estar conectado a un precio increíble

99,95 €



›CARACTERÍSTICAS
- Sistema Operativo: Android 4.2
- CPU: DUAL CORE
- Pantalla: 5"
- Resolución de pantalla: 540 x 960 px
- Dual SIM: Sí
- 3G: SI
- Memoria: 512 MB RAM
- Almacenamiento interno: 12 GB (4 NAND + 8 MicroSD incluida)
- HDMI: No
- Sensor-G: Sí
- Camara trasera: 5 MPx
- Camara frontal: 0.3 MPx
- Wifi: Si
- USB: Si
- Bluetooth: Si
- Bateria: 1500 mAh.
- Toma de auriculares: Stereo jack
- Ranura de tarjeta de memoria: Si
- Peso Aprox.: 165 g.
- Alto: 145.5 mm.
- Grosor: 8.9 mm.
- Ancho: 72.6 mm.

micromanía

¡Lo hemos probado!

TECLADO LOGITECH G105

Pocas veces habrás probado un teclado mecánico para disfrutar de los juegos en PC como el Logitech G105. Pensado por y para jugar, el G105 ofrece posibilidades casi ilimitadas en la configuración de macros y funciones personalizadas, para que con sólo pulsar una tecla obtengas muchas más ventajas en los juegos más exigentes.

DONGLE USB WIFI AC D-LINK

Si en alguna ocasión te has visto sin la posibilidad de conectar un equipo a tu router ni aprovechar la conexión inalámbrica de tu casa en un ordenador, por la ausencia de un dispositivo Wi-Fi, ahora podrás hacerlo gracias al dongle de D-Link, compatible con el estándar AC.

SMARTPHONE IJOY ECCOOQTIUM 5.5" IPS 16 GB

Por poco más de 200 euros puedes disfrutar de uno de los smartphones Android –con la versión 4.2.2 Jelly Bean– más potentes y versátiles del mercado. Ofrece pantalla capacitiva, hasta 16 GB de memoria y una potente cámara con la que sacar las mejores fotos.

ALTAVOCES GTX 38 2.1 SUBWOOFER TRUST V2

Si quieres la máxima calidad de sonido pero las dimensiones de tu habitación no dan como para realizar una instalación multicanal surround, los GTX 38 2.1 de Logitech son la solución perfecta, con una enorme potencia de graves, gracias a su subwoofer. Además, es fácil de controlar en todas sus funciones gracias a su mando cableado, que además incluye conectores para tu iPod o MP3.

SMARTPHONE MASTER Z8 5" IPS OCTA CORE 16 GB

De tamaño reducido, con Android 4.2, memoria ampliable hasta 32 GB con una tarjeta MicroSD y grabación de vídeo Full HD 1080p, el Master Z8 es un potente smartphone con el que podrás estar conectado en todo momento, gracias también a su compatibilidad Wi-Fi y Bluetooth.

SMARTPHONE UNUSUAL U50X 5" IPS DUAL CORE

¿Es posible disfrutar de un smartphone con todo lo que tienen otros más caros, por menos de 100 euros? Sí, con el Unusual U50X. Su pantallas de 5" te ofrece todo aquello que otros modelos más caros te dan, sin renunciar a nada en conexiones o versatilidad. Además, es ligero como una pluma.



¡SÚMATE A LA CONTIENDA EN LOS CAMPOS DE BATALLA ONLINE!

JUEGOS BÉLICOS FREE-TO-PLAY

Los juegos de batallas online gratuitos enfrentan a millones de jugadores cada día. Los frentes son muy variados, pero todos ellos espectaculares y encarnizados. ¡Elige tu favorito para dar guerra!

WORLD OF WARPLANES

» Estudio/Compañía: Wargaming
» Distribuidor: Wargaming » Año: 2013
» Valoración: ●●●●●●

Dentro del plan de Wargaming para desarrollar toda una dinastía de juegos de batallas online por tierra, mar y aire, «World of Warplanes» nació al cobijo de la enorme popularidad de «World of Tanks», pero con el crítico desafío de estar, al menos, a su altura. Sin duda, ha resultado ser arcade de combate aéreo más que digno, incluso soberbio, con una dinámica directa y trepidante. La fórmula es simple: dos equipos de cazas y bombarderos se enfrentan en con ataques a objetivos terrestres y duelos aéreos. De entrada, ofrece una gran amplitud de mapas y, aunque el progreso requiere muchas horas sin recurrir a los micropagos, es factible. Con el acceso a nuevos aviones y tecnologías «World of Warplanes» requiere mayor dominio y táctica. ¡Irresistible, vaya!

INFOMANÍA

- Ambientación: **Años 30 hasta más allá de la Segunda Guerra Mundial**
- Temática: **Batallas aéreas**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Características: **Acción arcade en batallas online y contra bots pilotando bombarderos y cazas**
- Micropagos: **Mediante oro canjeable para progresos tecnológicos. Importancia media**
- Web: **www.worldofwarplanes.eu**

Fácil de manejar y difícil de dominar, las batallas de «World of Warplanes» son encarnizadas, rápidas y divertidísimas. Destaca también el genial diseño de los mapas.







La realización técnica de «War Thunder» está a la última. Además, la posibilidad de jugar desde la cabina del piloto, ofrece un alto grado de inmersión.

WAR THUNDER

» Estudio/Compañía: Gaijin Entertainment
» Distribuidor: Gaijin / Valve (Steam)
» Año: 2012 » Valoración: ●●●●●●

Los estudios de Gaijin ya contaban con la experiencia y prestigio adquiridos en juegos como «Wings of Prey». Sin embargo, en «War Thunder» han abordado el reto de profundizar en el aspecto del realismo y la simulación, en contraste con la mayoría de los free-to-play bélicos. El objetivo final es el de desarrollar un teatro de operaciones que incluya combate aéreo, con blindados y batallas navales... Y van por buen camino. «War Thunder» es más riguroso desde el punto de vista táctico que su directo competidor, «World of Warplanes». Pero también es un juego más complejo y menos intuitivo. Aún requiere algunos ajustes en la localización, pero en ciertos detalles técnicos es brillante. Es una apuesta segura si te preocupa el realismo.

INFOMANÍA

- Ambientación: **Años 30 hasta más allá de la Segunda Guerra Mundial**
- Temática: **Batallas aéreas**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Características: **Acción/Simulación en batallas con objetivos tácticos pilotando bombarderos y cazas.**
- Micropagos: **A través de "águilas doradas" como moneda canjeable, con una importancia moderada**
- Página web: **www.warthunder.com**

La sociedad suele expresar sus temores a través de medios como el cine, la literatura y, por supuesto, los videojuegos. Un conflicto a escala global es uno de los más recurrentes y, aunque no parece hoy un riesgo inmediato –nunca se sabe– lo cierto es que ya ha estallado en la Red. Pero antes de que nos tildes de cenizos, alégrate, porque para los aficionados a jugar esto en PC, es un motivo de celebración. Se trata de los free-to-play bélicos, una oleada de ambiciosos juegos de acceso gratuito que están consiguiendo una popularidad masiva.

Guerra mundial en la Red

Los campos de batalla online cautivaron a una legión de jugadores desde el momento en que se extendió el acceso a Internet. En el ámbito de la estrategia, títulos como «StarCraft»,

EN LAS TRINCHERAS



Coincidiendo con el Primer Centenario del inicio de la Primera Guerra Mundial, el estudio *indie* CMI ha lanzado «The Great War 1918». Se trata de un mod del genial juego de estrategia «Company of Heroes». Aunque escapa al ambito de los free-to-play que contempla esta comparativa, no deja de ser gratuito y, si dispones del juego original de Relic, ofrece una reproducción fidedigna y detallada del combate en la Gran Guerra.







Con cada actualización «World of Tanks» añade más tanques, retos y escenarios, pero mantiene su equilibrio de realismo y jugabilidad blindada, a prueba de bombas.

WORLD OF TANKS

» Estudio/Compañía: Wargaming
» Distribuidor: Wargaming » Año: 2011
» Valoración: ●●●●●●

Atendiendo a sus cifras «World of Tanks» es uno de los mayores bombazos de la Historia, con más de 100 millones de jugadores según un último recuento sumando los de PC, Xbox 360 y tablets. Pero más importante que eso es que, poniendo en práctica un concepto pionero, Wargaming ha demostrado que se puede ofrecer un free-to-play de primer orden y hacerlo rentable limitando la necesidad de micropagos. Aunque, claro, engancha y, al final, te puede salir por un pico. El equilibrio casi alquímico de su fórmula combina realismo táctico, simulación y acción directa. Todo ello junto con un funcionamiento sólido, muy depurado, y una gran espectacularidad. Si no lo conoces, no sabes lo que te pierdes. Te conquista con el primer cañonazo.

INFOMANÍA

- Ambientación: **Batallas a lo largo del Siglo XX**
- Temática: **Batallas entre blindados**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Características: **Simulación y acción táctica al mando carros de combate de 5 categorías**
- Micropagos: **A través de oro como moneda canjeable en el juego, la importancia es moderada-baja**
- Web: **www.worldoftanks.eu**

WARFACE

» Estudio/Compañía: Crytek
» Distribuidor: Crytek / Valve (Steam)
» Año: 2013 » Valoración: ●●●●●○

Un juego de acción multijugador free-to-play bajo el motor Cryengine fue una idea que mantuvo impacientes a muchos aficionados. Finalmente, el juego salió en 2013 no sin ciertas dificultades técnicas, debidas a la falta de previsión de su éxito inicial. Superado todo aquello, nos queda un espléndido *shooter* por el que muchos pagarían varias decenas de euros. «Warface» consiste en batallas por equipos y misiones cooperativas conectadas por un hilo argumental. Contempla la especialización en cuatro clases diferentes (fusilero, zapador, sanitario y francotirador), cuenta con una realización técnica de alto nivel y ofrece modos muy variados,pero favoreciendo siempre el juego en equipo.



INFOMANÍA

- Ambientación: **Guerra futurista**
- Temática: **Batallas de infantería**
- Ejecución: **Cliente / Navegador**
- Idioma: **Inglés**
- Características: ***Shooter* de acción en primera persona con batallas online por equipos o misiones cooperativas. El jugador puede asumir 4 roles diferentes**
- Micropagos: **Sí, de importancia moderada**
- Web: **www.warface.com**

JAGGED ALLIANCE ONLINE

» Estudio/Compañía: Cliffhanger Productions
» Distribuidor: IDC / Valve (Steam)
» Año: 2014 » Valoración: ●●●●●○

Después de dos décadas, la saga «Jagged Alliance» se mantiene más viva que nunca con la aparición de nuevas entregas y, especialmente, con la adaptación a una variante free-to-play totalmente actualizada bajo el motor Unity que se estrenó en beta en 2012 y que ha sido cuidadosamente localizada al Castellano. En origen, «Jagged Alliance» está orientado fundamentalmente a enfrentamientos entre jugadores. Cada uno contrata un equipo de mercenarios de varias clases y recursos bélicos para entablar combates tácticos por turnos. También es posible complementar el juego con una campaña individual y de pago (DLC). La diversidad de misiones y la amplitud táctica son sus bazas principales.



INFOMANÍA

- Ambientación: **Conflictos de ficción en la actualidad**
- Temática: **Batallas con mercenarios**
- Ejecución: **Cliente / Navegador**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Características: **Combinación de estrategia y rol por turnos en diversas modalidades PVP**
- Micropagos: **Lingote se oro canjeables en el juego, con una importancia de moderada a baja**
- Web: **www.jagged.es**

ORO PARA EL ESFUERZO BÉLICO



La jugabilidad directa y sencilla del free-to-play en batallas online engancha de inmediato. Una gozada y... ¿sin gastarse un duro? La mayoría de estos juegos pueden disfrutarse mucho gratis, pero a partir de cierto momento requerirán canjear dinero real por "oro" dentro del juego con el que conseguir recursos y dar un salto en tu progreso. Ten este factor en cuenta para optimizar tus gastos y elegir tu favorito.

LOS FREE-TO-PLAY BÉLICOS ABARCAN MÚLTIPLES FRENTES CON LAS FÓRMULAS MÁS ADICTIVAS

«Close Combat» o «C&C» ya reunían a multitud de aficionados en partidas online hace más de una década. Por su parte, la acción calentaba los servidores de todo el mundo con las sagas «Quake», «Battlefield», «Call of Duty»... Pero ya entonces una primera generación de títulos –o variantes online y mods– habían conseguido revolucionar el panorama gracias a su acceso gratuito y a su desbordante

HEROES & GENERALS

» Estudio/Cía: Reto-Moto / Square Enix
» Distribuidor: Reto-Moto / Valve (Steam)
» Año: 2014 (beta) » Valoración: ●●●●●○

El desarrollo de «Heroes & Generals» ha sido uno de los proyectos de free-to-play masivos más ambiciosos jamás planteado. Por ahora, permanece en una versión jugable no definitiva y, aunque el éxito de estos juegos sólo puede cuantificarse mucho tiempo después de su planteamiento oficial, el programa ya es único en su clase por su magnitud y variedad. En «Heroes & Generals» entras en un mundo online que reproduce el Frente Occidental de la 2ª GM con realismo. Puedes adoptar el papel de soldado, piloto, artillero de carro blindado, indistintamente. Y, si tienes dotes de mando, puedes ponerte los galones de general y dirigir a las tropas en la batalla. ¡Imprescindible probarlo!



INFOMANÍA

- Ambientación: **Europa en la Segunda Guerra Mundial**
- Temática: **Batallas con soldados, tanques, aviones y generales**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Características: **Contempla modos de *shooter*, acción con tanques y aviones, y una campaña de estrategia mediante una app para iOS o Android complementaria.**
- Micropagos: **Oro canjeable, importancia moderada.**
- Web: **www.heroesandgenerals.com**

GHOST RECON PHANTOMS

» Estudio/Compañía: Ubisoft
» Distribuidor: Ubisoft » Año: 2014
» Valoración: ●●●●●○

Los estudios de Ubisoft en Singapur han sido los encargados de poner al día la formidable saga de acción táctica «Tom Clancy's Ghost Recon». «Phantoms» irrumpe entre los free-to-play bélicos con una mecánica que concede gran importancia a la coordinación entre los 16 miembros de un equipo y al manejo de armas sofisticadas. Aporta una gran amplitud de modos y un formidable interfaz para ejecutar acciones conjuntas entre jugadores de tres clases diferentes (asalto, soporte, reconocimiento). Se ofertan muchos paquetes de armas, mejoras, ventajas y equipo pero, aunque se pueden obtener jugando mediante recompensas, es difícil ganar ganar sin invertir un poco.



INFOMANÍA

- Ambientación: **Guerra futurista**
- Temática: **Batallas de infantería**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Idioma: **Inglés**
- Características: **Acción táctica en tercera persona con batallas online por equipos o misiones cooperativas. El jugador puede asumir tres roles diferentes**
- Micropagos: **Moneda virtual Ghost Coins, con importancia media-alta**
- Web: **ghost-recon.ubi.com**

WAR THUNDER - GROUND FORCES

» Estudio/Compañía: Gaijin Entertainment
» Distribuidor: Gaijin / Valve (Steam)
» Año: 2014 (beta) » Valoración: ●●●●●●

En realidad, no puede considerarse «Ground Forces» un juego independiente, sino como un módulo dentro del entorno de «War Thunder». Pero esta propuesta de Gaijin tiene tal entidad y su jugabilidad es tan diferente a la de los combates aéreos del «War Thunder» original que merece ser contemplada por separado. Permanece en fase de beta y tiene por delante mucho desarrollo pero ya está en un estado lo bastante jugable como para estimar su potencial... Y es altísimo. Todo aquello que quizá se hace demasiado sobrio en «War Thunder» aquí encaja de maravilla, dando lugar a un genial simulador de la guerra acorazada, con un realismo y dinámica deslumbrantes.

INFOMANÍA

- Ambientación: **Batallas en la Segunda Guerra Mundial**
- Temática: **Combate entre blindados**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Características: **Simulación y acción táctica al mando carros de combate de 5 categorías**
- Micropagos: **A través de "águilas doradas" como moneda canjeable, con una importancia moderada**
- Página web: **www.warthunder.com**







El realismo de «Ground Forces» supera cualquier otro free-to-play bélico y puedes jugarlo dentro del mismo cliente de «War Thunder», pero aún necesita perfeccionarse.

jugabilidad. Entre ellos recordamos los sensacionales «Team Fortress», «Wolfenstein: Enemy Territory» y, en especial, «Counter Strike», que impulsó las batallas online y que, tras múltiples actualizaciones, mantiene hoy en liza a un envidiable número de jugadores.

¡Alístate y a las armas!

Desde entonces, los juegos de batallas online han evolucionado diversificándose en géneros y temáticas, al tiempo que saltaban para adaptarse a hitos como la aparición del free-to-play o incluso los MOBA, vertiente, esta última, que ya motivo un reportaje en el número 231.

La selección de juegos de estas páginas está enfocada a los mejores MMO bélicos free-to-play del momento. Son juegos de tanques, aviones, shooters, acción táctica... ¿Cuál va a ser tu guerra? S.T.M.

NUESTROS FAVORITOS



Por su jugabilidad, calidad técnica y menor exigencia en micropagos, estos son nuestros favoritos.

- **WORLD OF TANKS.** Su éxito masivo lo acredita. ¡Un clásico moderno y genial!
- **WAR THUNDER.** Nos brinda un escenario bélico inmenso y realista.
- **WORLD OF WARPLANES.** Vertiginoso, directo y adictivo. Si lo pruebas, caes derribado... Y vuelves a volar.

PARA EL FUTURO

WORLD OF WARSHIPS

» **Estudio/Compañía:** Wargaming
» **Distribuidor:** Wargaming
» **Lanzamiento:** Previsto para 2014

El próximo lanzamiento de Wargaming complementará a los existentes «WoT» y «WoWP» con un juego de batallas navales con múltiples navíos de guerra, dando lugar a un universo de tres títulos que compartirán varios elementos y moneda virtual. La dimensión de los buques, su maniobrabilidad y potencia de fuego determinarán la jugabilidad de «World of Warships», inyectando más táctica pero sin renunciar a la sencillez en el juego. ¡Qué ganas de echarnos a la mar!



INFOMANÍA
- Ambientación: **Conflictos del s. XX**
- Temática: **Batallas navales**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Género: **Acción táctica / Simulación**
- Micropagos: **Sí, mediante oro canjeable en el juego**
- Web: **www.worldofwarships.eu**



Los buques de guerra motivan una jugabilidad diferente para «World of Warships», más enfocada a la estrategia y amplitud de tácticas dentro del universo Wargaming.

WAR THUNDER - NAVY

» **Estudio/Compañía:** Gaijin Entertainment
» **Distribuidor:** Gaijin / Valve (Steam)
» **Lanzamiento:** Por determinar

Seguramente, su lanzamiento es el más lejano entre los free-to-play bélicos pero ya es de los más prometedores. Integrado dentro del entorno de «War Thunder», nos pondrá al mando de acorazados, portaaviones o buques menores, como torpederos y destructores. Dado el nivel técnico de sus predecesores, no hay que perderlo de vista.

INFOMANÍA
- Ambientación: **Conflictos del s. XX**
- Temática: **Batallas navales**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Género: **Simulación**
- Web: **www.warthunder.com**



WORLD OF SPEED

» **Estudio/Compañía:** Slighty Mad Studios
» **Distribuidor:** My.com
» **Lanzamiento:** Por determinar

Estamos deacuerdo en que es un intruso si nos limitamos al ámbito bélico, pero es que cuando probamos el juego de Sligthly Mad, sus carreras nos parecieron muy próximas a una batalla de velocidad, disputada con el frenesí de la F1, pero sin contemplaciones. En ellas se enfrentarán dos equipos y las tortas están aseguradas.

INFOMANÍA
- Ambientación: **Actualidad**
- Temática: **Carreras**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Género: **Velocidad / Acción**
- Web: **wos.my.com**



COUNTER STRIKE NEXON ZOMBIES

» **Estudio/Compañía:** Valve / Nexon
» **Distribuidor:** Nexon / Valve (Steam)
» **Lanzamiento:** Septiembre 2014 (Beta)

Nexon y Valve ponen al día la inagotable jugabilidad de «Conter Strike» invadiéndola con zombis y añadiendo batería de modos de juego renovada, que prometen acción trepidante y sustos. Su lanzamiento final está próximo pero la beta abierta ya está aquí. Desde el 23 de septiembre puedes jugarlo gratuitamente en Steam y tomar contacto.

INFOMANÍA
- Ambientación: **Actualidad, ficción**
- Temática: **Plaga zombi**
- Ejecución: **Cliente descargable**
- Género: **Acción**
- Web: **store.steampowered.com**



Y ADEMÁS...

Si ya eres un habitual de los juegos bélicos free-to-play, seguro que tienes en mente un montón de títulos que puedes añadir a tu lista: «Warframe», «Quake Live», «Dizzel», «Planetside 2», etc. Nosotros hemos hecho una selección difícil, pero confiamos en que los mencionados merecen la pena.

ROBOCRAFT

¿Te imaginas combinar el aspecto creativo de «Minecraft» con las batallas de «World of Tanks»? Pues eso es lo que quieren los chicos de Freejam, desafiándote a entrar en una carrera tecnológica en la que desarrollar tus propias máquinas de guerra y ponerlas a prueba en combate.



ARMORED WARFARE

Los prestigiosos estudios de Obsidian –decanos en el rol– se salen de su habitual género para desarrollar este MMO free-to-play inspirado en batallas con carros de combate modernos, como los Leopard 2, Challenger 2, T-90, Leclerc, M1 Abrams, Merkava 4... ¡Brutal!



HAWKEN

Aunque está disponible mediante acceso anticipado, el juego de mechs de Adhesive se resiste a lanzar su versión final... Pero su calidad técnica, con soporte para Oculus Rift, augura alucinantes partidas. Si quieres probarlo ve a **www.playhawken.com**



OPORTUNIDADES



TOTAL WAR ROME II EMPEROR EDITION

Ya está disponible la edición definitiva de «Rome II». Además de todas las actualizaciones y mejoras, la nueva «Emperor Edition» incluye la campaña del Emperador Augusto. Todo ello por 39,95 €.



SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION

El juego de Square Enix se reedita en una nueva edición limitada que viene acompañada de un libro de arte de 28 páginas y los 24 contenidos descargables. Ya está a la venta a un precio de 29,99 €.



WAR & MAGIC ANTHOLOGY

Este espléndido pack reúne por 9,95 € una selección de juegos de rol: «Drakensang», «Disciples III» y «El Rey Arturo». Además, hasta el 30 de septiembre, en la tienda de FX incluye Imperivn Anthology de regalo.



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Si te quedaste con ganas de jugar el tercer capítulo de la famosa serie de acción bélica de Activivion, aquí tienes una nueva oportunidad. La tienda Game.es lo comercializa en formato físico por solo 19,95 €.



¡El multijugador mecanizado!

Titanfall

La acción multijugador más explosiva del año llegó a lomos de un futurista titán mecánico. ¡Súbete y verás lo que es bueno!

Desde su presentación en el E3 del año pasado, se convirtió en uno de los títulos más esperados para 2014, y eso que era la primera obra de Respawn, suscitando abundantes noticias y rumores. Parte de ellos estaban motivado por la limitación de mapas, jugadores y personajes, pero evidenciaron que un criterio basado en las meras cifras es erróneo. Y es que, a veces, menos es más. En «Titanfall» sorprende la sencillez de la fórmula y el ingenio con el que se desarrolla. Su mecánica de juego consiste en el binomio piloto-titán y está perfectamente sincronizada en numerosas variaciones. También el diseño de los mapas favorecen el enfrentamiento entre soldados y titanes.



Intensidad y vértigo

De tu parte, un titán es una formidable máquina de guerra que estará en el punto de mira de todos tus enemigos. Como adversario, es temible y difícil de abatir. Todo ello, dentro del contexto de un shooter multijugador futurista, hace de cada partida un espectáculo explosivo e intenso. El mayor reproche que podías hacerle a «Titanfall» era el alto precio de los DLC, pero con el abaratamiento del juego tal inconveniente ha sido paliado en gran medida. ¡Muy recomendable!







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 29,95 € (Game) 29,97 € (Origin) y 19,95 Pase de Temporada
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 231 (Mayo 2014)
- **Estudio/Cía.:** Respawn Entertainment / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 3 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *ww.titanfall.com/es*



La nueva nota

Combate en explosivas batallas de acción multijugador en campo de batallas futuristas, controlando un enorme titán o disparándole con todo para derribarlo. ¡Brutal!

94

¡Vive las carreras y pruébate como piloto!

GRID Autosport Black: Ed. Limitada

Disfruta de la competición al volante en todas sus formas







Entre las locas persecuciones burlando a la poli y el rigor de las carreras de la F1, existe un término medio: la serie «GRID». Un equilibrio entre ambos estilos, pero enfocado a la competición. Cada entrega combina carreras en toda clase de trazados, con un manejo sencillo y, al mismo tiempo, muy, muy realista. Lo cierto es que, para esta nueva entrega, Codemasters podría haberse limitado a poner un poco al día su anterior juego, introduciendo algunos cambios y retoques y, –sólo con ello– hubiera conseguido un juego notable. Pero no, «GRID Autosport» va mucho más allá... ¡Estamos ante el mejor y más completo juego de competición automovilística que puedas imaginar! Desde el primer momento, «GRID Autosport» te lanza a la competición y emprendes una trayectoria como piloto de carreras, con acceso a una variedad de competiciones y vehículos inigualable. ¡Hay para todos los gustos!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** (29,95 € en Game) (34,95 € en Xtralife)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 235 (Septiembre 2014)
- **Estudio/Cía.:** Codemasters
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 2 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.gridgame.com/es*



La nueva nota

Ofrece una variedad de pruebas, estilos de conducción y vehículos insuperable. **Y todo ello con un espectáculo audiovisual de primer nivel. ¡No te lo pierdas!**



96

Muy rápido, fugaz

Seguramente te llame la antención que «GRID: Autosport» esté ya disponible a precio reducido, apenas un par de meses desde lu lanzamiento... Y es que no se trata de una reedición, sino de una oferta eventual, así que aprovecha el momento y se rápido.

Malthael viene a llevarse tu alma. ¿Lo impedirás?

Diablo III Reaper of Souls

¡Por todos los diablos, la expansión que esperabas!

Blizzard nos tuvo en ascuas un montón de meses –ellos que pueden– con la esperadísma expansión de «Diablo III», pero por fin se estrenó hace pocos meses, ofreciéndonos un contenido virtualmente inagotable. Además de la nueva clase de los Cruzados, la nueva artesanía mística y una completa campaña por objetivos, merecía la pena regresar a Santuario para emprender el Acto V y disfrutar de las infinitas mazmorras que se generan automáticamente, atravesando las "brechas" Nephalem. Tratándose de una expansión de lujo, la rebaja en el precio de «Reaper of Souls» puede que no dure. Si eres un incondicional de «Diablo» y aún no la tienes, no tardes.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 230 (Abril 2014)
- **Estudio/Cía.:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *eu.battle.net/d3/es/reaper-of-souls*



La nueva nota



Emprende el Acto V y derrota al segador de almas y a sus temibles capitostes **en una expansión que amplía enormemente el genial «Diablo III»**



92

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2013	19,95€
FIFA Manager 13	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2013	14,95€
Pro Evolution Soccer 2014	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) — Rol · Activision Blizzard
2. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) — Rol Online · Activision Blizzard
3. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) — Simulación · Electronic Arts
4. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) — Rol Online · Activision Blizzard
5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (16) — Estrategia · Activision Blizzard
6. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (16) — Estrategia · Activision Blizzard
7. DIABLO III (16) — Rol · Activision Blizzard
8. CALL OF DUTY GHOSTS (18) — Acción · Activision Blizzard
9. GOAT SIMULATOR (3) — Simulación · Coffee Stain
10. LOS SIMS 3 AVENTURA EN LA ISLA (12) — Simulación · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Agosto de 2014.

U.K.

1. THE SIMS 4 LIMITED EDITION (12) — Simulación · EA
2. THE SIMS 4 STANDARD EDITION (12) — Simulación · EA
3. PRO RUGBY MANAGER 2015 (3) — Estrategia · 505 Games
4. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
5. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) — Rol · Activision Blizzard
6. CIVILIZATION BEYOND EARTH (12) — Estrategia · 2K/Take 2
7. THE SIMS 3 (12) — Simulación · EA
8. FIFA 15 (3) — Deportivo · EA
9. THE SIMS 4 PREMIUM EDITION (12) — Simulación · EA
10. MIDDLE-EARTH. SHADOWS OF MORDOR (18) — Acción · Warner

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Septiembre de 2014.

U.S.A.

1. THE SIMS 4 (DESCARGA) — Simulación · EA
2. THE SIMS 4 LIMITED EDITION — Simulación · EA
3. DIABLO III REAPER OF SOULS — Rol · Activision Blizzard
4. THE SIMS 3 STARTER PACK (DESCARGA) — Simulación · EA
5. THE SIMS 4 PREMIUM EDITION — Simulación · EA
6. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X GOLD — Simulación · Microsoft
7. DIABLO III — Rol · Activision Blizzard
8. FINAL FANTASY XIV A REALM... (DESCARGA) — Rol Online · Square Enix
9. BATTLEFIELD 4 (DESCARGA) — Acción · EA
10. D.A. INQUISITION DELUXE EDITION (RESERVA) — Acción · EA

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Septiembre de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 GRID AUTOSPORT



Velocidad · Codemasters · Bandai Namco · 49,95 €



Probablemente el juego más completo, variado y divertido para los amantes de la competición. Codemasters se ha sacado de la manga un juego magistral en todos los sentidos.

Comentado en MM 235 · Puntuación: 96

3 DIVINITY ORIGINAL SIN



Rol · Larian Studios · Larian Studios · 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad. Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

Comentado en MM 235 · Puntuación: 94

4 TITANFALL



Acción · Respawn Entertainment · EA · 59,95 €



El primer juego de Respawn ha cumplido con todas las expectativas. Se trata de una visión innovadora de la acción multijugador, y es pura diversión.

Comentado en MM 231 · Puntuación: 94

9 WATCH DOGS



Acción/Aventura · Ubisoft Montreal · Ubisoft · 59,99 €



El esperadísimo juego de Ubisoft por fin está en nuestras manos. Quizá no llega a alcanzar la excelencia, pero aporta un toque de frescura al género, con la tecnología como base.

Comentado en MM 233 · Puntuación: 90

10 XCOM ENEMY WITHIN



Estrategia · Firaxis/2K · Take 2 · 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

Comentado en MM 226 · Puntuación: 96

11 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios · Koch Media · 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 DEAD RISING 3



Acción · Capcom
Koch Media · 49,99 €



La ciudad de Los Perdidos –buen nombre– ha sido arrasada por una invasión zombi. ¿Podrás sobrevivir? La nueva entrega de «Dead Rising» es más ambiciosa, divertida y completa que ninguna anterior. Machaca a los muertos vivientes con cualquier objeto a tu alcance y pásatelo en grande.

Comentado en MM 236 · Puntuación: 90



5 DARK SOULS II



Rol/Acción · From Software
Bandai Namco · 49,99 €



Morir y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y disfrutar de un juego de rol brutal, sádico y no apto para jugadores ocasionales. Un desafío como no imaginas.

Comentado en MM 232 · Puntuación: 92

6 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia · Firaxis/2K Games
Take Two · 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 · Puntuación: 96

7 LOS SIMS 4



Simulación · Maxis/EA
Electronic Arts · 59,95 €



El regreso de los Sims nos ha traído un montón de novedades y unos personajes más vivos y emotivos que nunca. Necesita un poco de pulido en varios apartados, pero es un gran juego.

Comentado en MM 236 · Puntuación: 85

8 METRO REDUX



Acción · 4A Games/Deep Silver
Koch Media · 39,95 €



Si te gustan la acción y las buenas historias, este pack «Metro Redux» es un imprescindible en tu colección a no ser que ya tuvieras los juegos, pero la puesta al día es total.

Comentado en MM 236 · Puntuación: 94

12 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción · CD Projekt RED
Namco Bandai · 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 96

13 THE ELDER SCROLLS ONLINE



Rol Online · Zenimax Online/Bethesda
Koch Media · 54,95 €



El mundo de Tamriel se pasa al universo online en un juego que entusiamará a los fans de «The Elder Scrolls». Un excelente MMO en el que puedes recorrer todo Tamriel.

Comentado en MM 231 · Puntuación: 92

14 WILDSTAR



Rol Online · Carbine/NC Soft
Koch Media · 44,99 €



Por fin ha llegado uno de los MMO más esperados. Un mundo fantástico futurista en el que luchas por uno de los dos bandos en conflicto, Dominion y Exile, en el planeta Nexus.

Comentado en MM 234 · Puntuación: 88

15 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



Estrategia · Blizzard
Activision Blizzard · Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 98

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda · Koch Media · 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA · EA · 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 · Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania · Ubisoft · 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 · Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA Sports · Electronic Arts · 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

Comentado en MM 225 · Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Mientras esperamos la llegada de lo más nuevo de Firaxis, otro juego del estudio de Sid Meier sigue dominando el panorama de la estrategia. Veremos qué ocurre en un par de meses.



1 XCOM ENEMY WITHIN
38 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO
33 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



3 TROPICO 5
16 % de las votaciones
- MM 233 · Puntuación: 90
- Haemimont / Kalypso
- Meridiem

4 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
10 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard

5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

3 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

ACCIÓN

La acción también está tranquila, por ahora. No falta ya demasiado para encontrarnos con las nuevas entregas de sagas habituales a fin de año. Y, mientras tanto, sigue hackeando.



1 WATCH DOGS

33 % de las votaciones
- MM 233 · Puntuación: 90
- Ubisoft Montreal
- Ubisoft



2 TITANFALL

27 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 94
- Respawn/EA
- EA



3 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
22 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 94
- MachineGames/ID/Bethesda
- Koch Media

4 DISHONORED
10 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

5 BATMAN ARKHAM ORIGINS

8 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

AVENTURA

Los actores siguen siendo los mismos, pero las historias van cambiando, y las posiciones, también. Telltale sigue dominando el género, pero cada vez más personajes se unen.



1 THE WOLF AMONG US

36 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



2 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2

32 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



3 BROKEN AGE

17 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

4 A NEW BEGINNING
9 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 83
- Daedalic Entertainment
- Meridiem Games

5 MURDERED SOUL SUSPECT
6 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 83
- Daedalic Entertainment
- Meridiem Games

ROL

¡Vaya entrada la del nuevo «Divinity»! Parece que las fórmulas clásicas –y la dificultad, y la libertad de acción– siguen teniendo tirón entre los fans, y eso que está en inglés...



1 DIVINITY ORIGINAL SIN

39 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 94
- Larian Studios
- Larian Studios



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

24 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DARK SOULS II

22 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 92
- From/Bandai Namco
- Bandai Namco

4 DIABLO III REAPER OF SOULS
10 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard

5 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

65 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft

VELOCIDAD

Tenía que ser Codemasters, claro, la única capaz de enfrentarse a sí misma y vencer. «GRID Autosport» ha entrado con fuerza, casi con violencia, en la pole position. Una conducción agresiva.



1 GRID AUTOSPORT

37 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 F1 2013

29 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 MOTO GP 14
24 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 82
- Milestone
- Bandai Namco

4 GRID 2
8 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

5 NEED FOR SPEED MOST WANTED
2 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

SIMULACIÓN

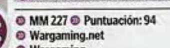
Ahora todo está más tranquilo que el mes pasado. El pequeño terremoto del mes pasado no se ha repetido, pero las posiciones se mantienen en lo más alto de la clasificación.





1 WORLD OF WARPLANES

» 36 % de las votaciones



- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming



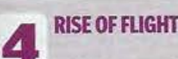


2 SILENT HUNTER 5

» 30 % de las votaciones

- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft





3 TAKE ON HELICOPTERS

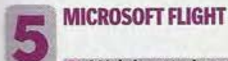
» 20 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive

4 RISE OF FLIGHT

» 10 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 MICROSOFT FLIGHT

» 4 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

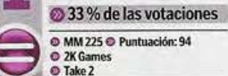
DEPORTIVOS

Y mientras esperamos a la llegada de los juegos de este año, el deporte de la canasta sigue liderando la lista de los juegos deportivos. Pero pronto llegarán los "15". ¿Qué pasará entonces?



1 NBA 2K14

» 33 % de las votaciones



- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2





2 FIFA 14

» 30 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA

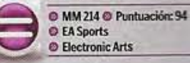




3 PES 2014

» 27 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami



4 FIFA 13

» 7 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts





5 FX FÚTBOL

» 3 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
36% de las votaciones	34% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



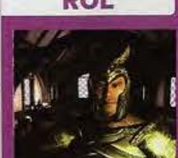
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
47% de las votaciones	28% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



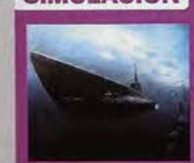
1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
37% de las votaciones	33% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
46% de las votaciones	29% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
44% de las votaciones	36% de las votaciones	20 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Generación automática
Videojuegos que se crean a sí mismos

Existen procedimientos capaces de generar contenido automáticamente en un videojuego. Escenarios, personajes, quest... Parece magia, pero en realidad es una de las vertientes del desarrollo más utilizadas. ¡Acompáñanos para descubrir sus secretos!

¿Te has preguntado quién pone todos los árboles en la selva tropical que llevas horas cruzando a pie en un *shooter*? ¿Alguien ha escrito una tras otra todas las quest secundarias que se te presentan en tu juego de rol favorito? ¿Cuántas personas han diseñado los casi infinitos niveles que enriquecen tu nuevo *indie* de plataformas? Las preguntas son realmente interesantes, no obstante la respuesta acertada no está tras un quién, sino tras un qué. La "Generación Automática de Contenido" para juegos o PCG (por su siglas en inglés, Procedural Content Generation) hace referencia a las técnicas de Inteligencia Artificial capaces de crear elementos de un videojuego sin que sea necesaria la intervención directa y específica de un ser humano.

En la amplia definición de lo que consideramos un juego están los de mesa, de cartas, de patio de colegio, puzles... Y, por supuesto, los videojuegos. Sin embargo, el auge de la PCG ha tenido lugar dentro de las nuevas tecnologías y la Inteligencia Artificial, por lo que son los videojuegos los únicos que pueden enriquecerse de este valioso recurso de creación digital. A ello nos referiremos cuando digamos juego.

Contenido replicable

¿Qué partes del juego pueden ser generadas de manera automática mediante PCG? Pues verás, casi todo. Niveles, misiones, vehículos, personajes, mapas, reglas, historias, armas, objetos y, por norma general, todo lo que se entiende como contenido de un juego es susceptible de ser replicado y generado automáticamente. Un requisito imprescindible es que cualquiera de estos contenidos deben ser jugables. Si se ha creado automáticamente una puerta, debe poder abrirse y cerrarse como cualquier otra puerta. Si se ha generado automáticamente una misión, ésta debe poder ser jugada de principio a fin. Si se ha generado un arma, ha de ser tan funcional (dentro del juego, se entiende) como cualquier arma creada por un diseñador.



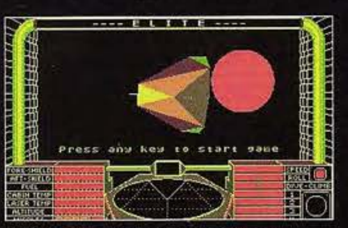
«FTL: Faster Than Light» es un buen ejemplo de aplicación de la PCG en el ámbito de la estrategia, generando así una infinidad de sectores por explorar en el espacio.

El origen de la generación automática

En 1984, y bajo el sello Acornsoft, David Braben y Ian Bell publicaron «Elite», un videojuego de comercio y combate espacial. Este juego fue muy novedoso para su época en varios aspectos: incorporó unos revolucionarios gráficos 3D vectoriales para mostrar el mundo en el que se ambientaba, ofrecía al jugador una mecánica de juego con final abierto y, además, le presentaba una enorme cantidad de contenido para explorar, comprendiendo un completo universo formado por ocho galaxias con 256 planetas únicos. Todo eso debía de caber en los 64 kilobytes de memoria de un Commodore 64, una de las joyas entre los ordenadores personales de la década de los



Pese a sus limitaciones, el Commodore 64 era un ordenador muy flexible, con intérprete BASIC y estupendas características, idóneo para dar origen al PCG.



«Elite» fue pionero en la creación de mundos que podían generarse aleatoriamente de manera automatizada.



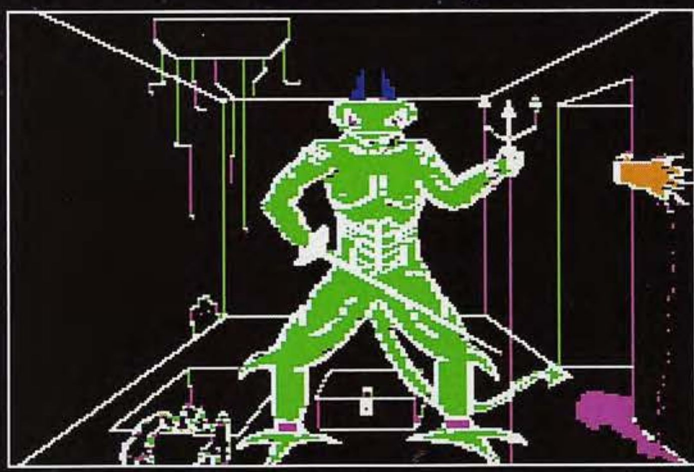
El clásico «Rogue» es un ejemplo paradigmático de los juegos basados en la generación aleatoria de mapas.

80. Para hacerse una idea de la magnitud de la tarea, una memoria de 64 kilobytes viene a ser unas 32000 veces más pequeña que la memoria RAM mínima necesaria para ejecutar «The Elder Scrolls V: Skyrim» en un PC.

La limitación de memoria disponible era un factor crítico en el volumen de datos que el equipo podría manejar. La ingeniosa solución de los desarrolladores supuso el pistoletazo de salida a lo que conocemos como PCG. En «Elite», todos los planetas surgen de una única semilla, que no es más que un número prefijado por los programadores. Este número, al introducirse en un programa de generación automática de contenido específicamente programado para el juego, produce como salida un planeta, con sus características únicas que le hacen diferir de cualquier otro. Tales características comprenden aspectos como el nombre, la posición en la galaxia, bienes a la venta y coste de los mismos. Cada vez que el programa se ejecuta sobre la misma semilla, se produce un planeta único y perfectamente jugable, es decir, que encaja perfectamente dentro de la mecánica del juego y es posible la interacción del jugador con él. Con las galaxias se repetía el mismo esquema: la primera galaxia servía como semilla de un algoritmo que era capaz de generar distintas galaxias a partir de ella.

¿Entonces, es posible convertir una semilla numérica en nombres que tengan sentido dentro del universo del juego? Sí, y es una tarea bastante sencilla. Se parte de la base de una tabla de búsqueda, que es una suerte de diccionario en el que cada entrada es una palabra aceptable dentro del juego para, por ejemplo, poner nombres a los ítems del mismo. Si nuestro algoritmo ha creado una espada cuyo nombre viene dado por el código (automáticamente generado) 3-45-10, una rápida búsqueda a las entradas 3, 45 y 10 de nuestro diccionario nos traduciría dicho código a algo notablemente más épico, como "Espada (3) Negra (45) de la Deflagración" (10), por ejemplo.

El otro gran precursor de la PCG es un clásico juego que llevó por título «Rogue», padre de todo un género de los videojuegos: el roguelike. Un *roguelike* es todo aquel juego que plantea una aventura vertebrada como una sucesión de habitaciones interconectadas mediante túneles, con la peculiaridad



«Akalabeth: World of Doom» (1979), precursor de la saga «Ultima», ya introdujo algunos elementos PCG, pero el sistema fue estrenado, sobre todo, en «Rogue» (1980).



Parece mentira que las mazmorras de Nephalem Rifts en «Diablo III: Reaper of Souls» sean generadas automáticamente, pero así es... ¡Por eso son ilimitadas!



La clave de PCG está en el código, las reglas que dictan cómo pueden combinarse y generarse los elementos mediante un sistema PCG. Un ejemplo paradigmático es Spore».

de que dichas habitaciones deben generarse automáticamente durante el juego. ¿Suena familiar?

¿Dónde está la PCG hoy?

Parte del éxito de la generación automática de contenido radica en permanecer invisible ante el jugador. Es decir, presentar contenido al jugador sin que éste sea capaz de determinar fácilmente si ha sido diseñado a mano o generado automáticamente. No obstante, el jugador avezado es capaz de entrenar su ojo experimentado para intentar separar al hombre de la máquina. Veamos algunos ejemplos de PCG en juegos conocidos...

La saga «Diablo», como buen ejemplo de *roguelike* moderno, se ha caracterizado desde su primer título por la inclusión de PCG para la generación automática de los niveles por los que los jugadores descienden derrotando enemigos hasta la guarida del señor del mal. Además, las armas abandonadas por los enemigos caídos también se generan automáticamente durante el juego, consiguiendo que no haya dos partidas de «Diablo» iguales. En la misma línea se sitúa la más reciente saga «Borderlands», en cuyo primer título se ponen más de 17 millones de armas diferentes a disposición de los jugadores. Por supuesto, estas armas no han sido creadas a mano por un diseñador. Asimismo, el mundo "Item World" dentro del RPG táctico «Disgaea», se conforma como una mazmorra compuesta por una sucesión de niveles generados automáticamente, en los que se premia al jugador con ítems también generados de manera automática.

En «Spore», los jugadores definían los rasgos físicos y algunas características jugables de toda una raza de criaturas. Dichos parámetros introducidos manualmente son usados por un algoritmo para poblar automáticamente todo un planeta con criaturas con similares parámetros "genéticos". Por su parte, la aventura de «Far Cry 2» tenía lugar en África, poniendo al jugador en un vasto entorno sandbox, un paisaje natural lleno de detalles. Todo el terreno, incluyendo la vegetación y el cielo dinámico, es creado automáticamente por el videojuego. El FPS «Left4Dead» analiza el comportamiento de cada jugador mientras éste juega, modificando el estado actual del juego en consecuencia y ofreciendo una experiencia personalizada. De manera similar pero en el género de la velocidad, «Forza Motorsport» permite entrenar avatares para que conduzcan imitando tu estilo, pudiendo utilizarlos más tarde para que conduzcan por ti.

La saga de estrategia por turnos «Civilization» ofrece un sistema único de generación automática de mapas, de tal forma que cada partida se juega en un mapa completamente nuevo manteniendo las características geográficas de la Tierra. Los aclamados «Spelunky» y «Minecraft», así como el MMO «Stars Wars Galaxies», incorporan PCG para la generación de sus mundos, incluyendo su for-



Todos los mapas de «Disgaea» se autogeneran aleatoriamente, pese a lo cual, la diversidad es inmensa.



Los entornos sandbox como «Far Cry» se benefician especialmente de la generación aleatoria de contenido.



El jugador también es replicable o, al menos, su estilo de juego. O su estilo de conducción, como en la saga «Forza».



La saga «Civilization» es única, porque los mapas de la campaña son distintos cada vez, pero ricamente detallados.



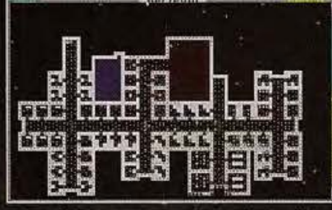
Una de las claves del éxito de «Borderlands», de Gearbox, es la cantidad de armas y accesorios que puedes combinar y emplear en el juego, gracias al PCG.



El sistema mediante el que se generan y aparecen enemigos en «Left4Dead» contempla las pautas del jugador para personalizar la experiencia de juego.



Prácticamente todo lo que ves en «Minecraft» combina elementos y se genera mediante un sistema PCG.



«Dwarf Fortress», combina el *roguelike* con la creación de ciudades y la simulación social, y todo con gráficos en modo texto.



A mayores recursos de financiación, más ambicioso se hace «Star Citizen». Hace ya tiempo que incorporó entre sus objetivos la generación automática de contenido.

EL PCG ES UN RECURSO QUE MULTIPLICA EXPONENCIALMENTE EL CONTENIDO DE UN VIDEOJUEGO

ma y contenido. El difícil juego de culto «Dwarf Fortress» –lanzado en 2006, pero en constante desarrollo– es un excelente ejemplo de autogeneración del mundo de juego llevada hasta el extremo.

Lo que está por venir

Disponer de juegos capaces de generar partes de sí mismos de manera automática tiene muchas ventajas. La más obvia supone una reducción en el coste de desarrollo de los juegos. La tendencia en los últimos años muestra la necesidad de tener equipos de trabajadores cada vez más numerosos que trabajan durante más tiempo. Lo normal es que un juego AAA sea desarrollado por un equipo de cientos de personas durante más de un año. En esta coyuntura, cada vez es más difícil rentabilizar un juego y, por ello, arriesgar e innovar dentro de un mercado repleto de sagas con más y más entregas.

En esta línea, reemplazar parte de la costosa mano de obra por un rápido algoritmo de PCG capaz de realizar el mismo trabajo parece una estrategia interesante. No obstante pocos diseñadores y artistas aceptarían de buen grado perder sus trabajos en favor de una optimización de costes, suponiendo que fuera posible. Desde luego, ese no es el objetivo de la PCG. En cambio, ya está siendo un recurso vital para estudios pequeños, especialmente en el ámbito *indie*.

Imaginemos un pequeño estudio de desarrollo independiente, compuesto por un diseñador de concepto, un artista y un programador. Evidentemente, no disponen de los recursos de las grandes compañías. No obstante, les sería realmente útil disponer de software que potenciase sus capacidades individuales, permitiéndoles generar grandes cantidades de contenido a partir de elementos combinables, pero en cada una de sus áreas sin suplantar su talento creativo.

Incluir métodos de PCG capaces de generar contenido a la misma velocidad que éste es "consumido" por el jugador, llevaría a la creación de juegos prácticamente ilimitados, basados en mundos capaces de ofrecer aventuras nuevas al jugador cada vez. Esto eliminaría la frustración de muchos jugadores cuando acaban ese juego con el que tanto se han divertido. Además, este contenido autogenerado puede estar adaptado a la experiencia y necesidades del jugador, personalizando la experiencia a medida que el jugador la disfruta.

Por último, la utilización de programas realizados para desarrollar contenido puede ayudarnos a comprender mejor lo que ocurre durante un proceso tan inherentemente humano como diseñar. Aprender a conocer mejor cómo creamos juegos no sólo nos aporta conocimiento sobre nosotros mismos, sino que nos hará cada vez mejores desarrolladores de programas capaces de generar contenido automáticamente. **J.M.F**

EL EXPERTO U-tad



José Mª Font Fernández

- José Mª Font es **profesor adjunto del Grado en Ingeniería de Desarrollo de Contenidos Digitales y del Máster en Computación Gráfica y Simulación de U-tad.** Es **Doctor en Inteligencia Artificial** por la Universidad Politécnica de Madrid, **especializado en Computación Evolutiva** y, como apasionado de los videojuegos, en la aplicación de técnicas de Inteligencia Artificial a los mismos.
- Cuenta con una **amplia experiencia investigadora** en técnicas punteras de Inteligencia Artificial y en su aplicación a la creación automática de contenido para videojuegos.



Al igual que el juego de recreativa original, el remake de «Gauntlet» ofrecerá mazmorras aleatorias mediante PCG.



«Elite: Dangerous», heredero del legado del clásico «Elite» de 1984, también empleará un sofisticado sistema de generación de mundos, mucho más complejo.



Hello Games dice que explorar todos los mundos de «No Man's Sky» nos llevará 4000 años. Todos están generados a partir de la sintaxis y combinaciones, mediante PCG.

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Entramos en otoño y parece que el calor ha remitido... ¡pero el panorama de los juegos para PC está que arde! Este número de Micromanía es la mejor muestra, pues a lo más granado de la actualidad se suman avances de juegos para final de año y 2015 de esos que quitan el hipo. Y eso que la campaña navideña, oficialmente, aún no ha empezado. Lo que sí te podemos asegurar es que el próximo número de Micromanía va a ser aún más espectacular en contenidos, y puesto que en octubre también se celebra la próxima edición de Games Week, tras el éxito del pasado año, seguro que nos vemos por la feria en Madrid, de lo que también daremos la información oportuna tanto en la web como en las redes sociales.
facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES
DEAD RISING 3



Este mes nos hemos debatido en una gran duda. ¿Zombis o Vida Artificial? ¿«Dead Rising 3» o «Los Sims 4»? No lo hemos tenido claro hasta el final, en que por un escaso margen la aventura de los muertos vivientes en Los Perdidos nos ha tenido muchas más horas pegados a la pantalla que la última gran producción de Maxis. En todo caso, te aseguramos que ambos juegos nos han gustado mucho y que, en fin, es cuestión de gustos, pero el desparrame de ir masacrando zombis del modo más imaginativo posible nos ha enganchado de lo lindo. Y para el próximo mes la cosa va estar aún más complicada, porque llegan los juegazos navideños...

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Guillermo Collado: Sinceramente el juego está bien, pero no entiendo por qué habéis quitado el suplemento de Retromanía. ¿Ha pasado algo? Me gustaría acabar alguna colección :(
30 de agosto a la(s) 21:07 ·



Rafael Fernandez Vega: Yo creo que lo están haciendo bien. Han vuelto al formato físico de juegos pero como ya dije en otro comentario, pero lo importante es la revista, no los regalos. Un saludo Micromanía, desde computer eds#games
5 de septiembre a la(s) 21:29 · 1



Albert Bellera Vila: No entiendo como dos años después la nueva editorial aún no ha puesto la opción de suscribirse o de comprar la edición digital.
18 de Septiembre a la(s) 22:04 ·



Micromanía: No ha pasado nada Guillermo, como has visto el suplemento ha vuelto. El juego físico implica una logística de distribución y costes mayores, lo que afecta al suplemento. Pero, como ves, este mes hay suplemento y juego en descarga. Y ahí vamos, Rafael, intentando que la revista siga ofreciendo los mejores contenidos, como con las exclusivas de este mes... Albert, ninguna de las dos opciones están descartadas, pero las cosas de palacio...

MICROENCUESTA

RETRASOS A 2015

Primero fue «The Witcher 3», luego «Battlefield Hardline», «Evolve» y ahora «GTA V». A lo largo de este año, se han retrasado varios juegos que esperábamos. Apenas serán unos meses, pero son numerosos los que se van a 2015. ¿Qué hay detrás de estos retrasos?



1. Se trata, sencillamente, de un error común en las previsiones de las compañías a la hora de estimar el tiempo de desarrollo. Las cosas, casi siempre, se complican y tratándose de grandes proyectos, es normal.
2. Estas decisiones responden a intereses comerciales... Aunque sean sus grandes apuestas, algunas compañías prefieren no competir con los juegos de la temporada navideña y prefieren retrasar su salida sin salirse del año fiscal.
3. No creo que exista ningún motivo compartido. Cada compañía tiene sus propias complicaciones y planes. Intentan encajar el lanzamiento asegurándose de que el juego salga a la venta dentro de los objetivos de calidad y contenido.

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD / DESCARGAS · MOD PARA «ARMA 2»

LA PRIMERA GRAN GUERRA

El mod "Over the Top" conmemora el centenario de la Primera Guerra Mundial con realismo y las posibilidades de «ArmA 2».



El mod nos permite participar en combates multitudinarios en algunos de los campos de batalla de la Gran Guerra.



Sus diseñadores han intentado ser históricamente precisos y reproducir con exactitud todos los equipos y las armas.

Desde la invención de los juegos de acción en primera persona, hemos visto muchos títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial desfilar por nuestros ordenadores, pero pocas veces hemos tenido la oportunidad de disfrutar de un juego que recreara las vicisitudes y batallas de la Primera Guerra Mundial, tal vez por tratarse de un conflicto de trincheras más pausado donde tuvo más importancia los ataques con gases venenosos que los combates cuerpo a cuerpo. Sin embargo, ahora que este año se cumple el centésimo aniversario del inicio de la guerra, el equipo de desarrollo independiente Decades of Development ha diseñado un mod para «Arma 2: Combined Operations» llamado "Over The Top" que reproduce con gran fidelidad todos los elementos de la primera guerra global de la historia.

Históricamente preciso

Al tratarse de la primera versión del mod, aún quedan muchas cosas por pulir, pero ya es posible jugar partidas multijugador entre los dos bandos principales del conflicto, los aliados y el Imperio alemán, además de incluir los modelos de tanques, aviones biplanos, piezas de artillería y armas más utilizados en el campo de batalla por ambas partes. Sus creadores han intentado en todo momento que el realismo estuviese presente en cada uno de los aspectos del juego, por lo que no encontrarás nada que no se emplease realmente durante la guerra. Y aunque todavía tiene muchas limitaciones, el equipo de desarrollo sigue trabajando duramente para incorporar más elementos al juego, como nuevas facciones, más armas y equipos, el uso de caballos, –un recurso bélico muy importante aquel conflicto– y hasta una campaña con misiones para un solo jugador.

¡A las trincheras!

"Over the Top" es una excelente oportunidad para conocer a fondo uno de los conflictos más sangrientos de la historia y que preparó el terreno para la llegada de la Segunda Guerra Mundial. Lo tienes en **www.moddb.com/mods/ww1-mod-arma-2**

¡EXTRAS!

UN FIGURA CON LA ESPADA

MERCHANDISING · «AC V: UNITY»

Ubisoft prepara para noviembre una espectacular estatua basada en la nueva entrega de la saga «Assassin's Creed», y que recrea fielmente al asesino Arno Dorian mientras toma parte en la Revolución Francesa. La figura mide unos 24 cm, está fabricada en resina e incluye como armas una espada y una pistola de la época. Su precio final es de 39,85 €.

www.vistoenpantalla.com

UN SOLDADO, UNA FORTALEZA

MERCHANDISING · «TEAM FORTRESS 2»

La prestigiosa compañía de juguetes ThreeA Toys ha sacado a la venta una espectacular figura del robot Heavy de «Team Fortress 2». La figura mide unos 30 cm, ha sido fabricada en PVC y dispone de muchos puntos de articulación para adoptar cualquier postura que se te ocurra. Sus ojos se iluminan de color rojo.

www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

UN CLÁSICO AL DÍA



El usuario "Hecumarine" ha diseñado un mod para «Assassin's Creed» que nos permite volver a jugar al primer título de la saga pero adaptando su tecnología a la época actual. En concreto, el mod modifica las texturas, las partículas, la ropa de los personajes y los efectos gráficos para que se asemejen a los de «Assassin's Creed Revelations», aunque no cambia la historia ni los efectos sonoros.

www.moddb.com/mods/assassins-creed-2014-overhaul

HORROR EN EL HOSPITAL



"Hopeless Night" es un mod individual para «Half-Life 2: Episodio 2» diseñado por el usuario "Monty_RUS" que nos introduce en una historia de misterio y terror sumamente interesante. Nuestro héroe sufre un accidente de coche y se despierta en un hospital aparentemente vacío. donde no hay más pacientes ni médicos. Pero pronto descubre que el hospital tiene otros inquilinos...

www.moddb.com/mods/hopeless-night

NUEVOS ROMPECABEZAS



El usuario "Mr Doom" ha creado un mapa endiablado para «Portal 2»repleto de pruebas y trampas peligrosas. Se divide en tres niveles distintos y, aunque su autor asegura que es posible completarlo en unos 30 minutos, es lo bastante difícil para tener que pensar detenidamente el camino a seguir. De hecho, también ha creado una serie de vídeos a modo de guía.

steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=275550394&searchtext=

ACTUALIDAD » ACCESO ANTICIPADO DE «INVISIBLE INC»

CONVIÉRTETE EN UN ESPÍA CON INVISIBLE INC

Disponible ya mediante acceso anticipado, se presenta como un juego de tácticas de espionaje por turnos, al estilo «XCOM».

Los estudios de Klei Entertainment –creadores de «Mark of the Ninja» y «Don't Starve»– nos presentan este «Invisible Inc» como un «XCOM» de espías. A nosotros nos parece más un cruce entre el «XCOM» original y un excelente juego indie de espías y plataformas que salió el año pasado: «Gunpoint».

Espionaje industrial

La trama te sumerge en una historia de espionaje industrial. Como en «Gunpoint», tu objetivo es infiltrarte en lugares fuertemente protegidos por todo tipo de sistemas de seguridad, como cámaras, sensores de movimiento y guardias armados. Para burlar estas medidas dispones del hackeo como una de tus habilidades principales. Así, puedes desactivar dispositivos o hacer que funcionen para ti.



La ambientación es futurista, por lo que hay cosas como drones e implantes cibernéticos que unas veces estará a tu favor, y otras, en tu contra.



El sigilo es la clave. Si te cruzas con un guardia lo mejor es esquivarlo o dejarlo KO con un dardo anestésico.

Una de las mayores bazas de «Invisible Inc» promete ser su rejugabilidad casi ilimitada. Los escenarios se generan de manera automática, (generación aleatoria), como los de «Worms», por poner un ejemplo. Esto, combinado con la profundidad de opciones de personalización y de equipo disponible para tus espías garantiza que, una vez terminado el juego, pueda apetecerte volver a empezarlo.

Pensar antes de actuar

En cuanto a los controles, son como los del «XCOM» original, como decimos. Dispones de un cierto número de puntos de movimiento para cada uno de tus agentes, y cuando se terminan, pasas turno. Un planteamiento pausado que hace de «Invisible Inc» un juego de estrategia de la vieja escuela. El acceso anticipado, en definitiva, transmite buenas sensaciones, por lo que es de esperar que la versión final será aún mejor. Más información: **www.invisibleincgame.com**

¡SIGUE JUGANDO!

MUJERES GUERRERAS EN «TOTAL WAR ROME II»



El contenido descargable del pack «Hijas de Marte» introduce siete unidades de combate femeninas de diversos orígenes culturales. Por ejemplo, las gladiadoras, que pueden ser reclutadas por Roma; o las arqueras cimbras, que luchan para los suevos. En realidad, en aquella época era raro que las mujeres combatiesen, porque eran sociedades muy restrictivas en cuanto al papel de los sexos. Aún así, este DLC introduce una nota de color que se agradece. Cuesta 2,99 € en Steam.

» **store.steampowered.com/app/297830**

REFORMAS POLÍTICAS EN «EUROPA UNIVERSALIS IV»



La tercera expansión del juego de Paradox nos llega con el título de «Res Publica». Es un paquete de contenido bastante heterogéneo cuyo mayor atractivo es el nuevo sistema de facción y el nuevo tipo de gobierno: la dictadura republicana. También incluye eventos para Holanda relacionados con los movimientos orangistas. Novedades, en definitiva, que sirven pasar el rato a la espera de que Paradox lance «Hearts of Iron IV». El pack cuesta 4,99 € en Steam.

» **store.steampowered.com/app/279623**

¡EXTRAS!

ESTRATEGIA EN EL SALVAJE OESTE

» ACTUALIDAD » «HARD WEST» EN KICKSTARTER



Recientemente, «Hard West» ha conseguido su objetivo de financiación en Kickstarter. Se trata de un prometedor juego de estrategia al estilo «Heroes of Might & Magic» ambientado en el Salvaje Oeste. El mismísimo John Romero ha dicho que está deseando verlo terminado. Nosotros no le perderemos la pista.

www.playway.com

EL VIDEOJUEGO DE LA SERIE FALLING SKIES

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «FALLING SKIES»



En octubre sale a la venta el juego basado en la serie de televisión "Falling Skies" de la cadena Cuatro. ¿Adivinas el estilo de un juego de estrategia en el que los humanos luchan contra una invasión alienígena? Exacto: «XCOM». Su mecánica de juego está de moda, sin duda. «Falling Skies», que saldrá en PC y consolas, adoptará la mecánica y la técnica de cambios de cámara del remake de Firaxis. Será interesante para los seguidores de la serie y de la estrategia.

www.littleorbit.com

DESCARGAS NUEVOS MÓDULOS «DCS»

LOS CAZAS DE LA LUFTWAFFE EN DCS:WORLD

No dejan de aparecer nuevas aeronaves para DCS y entre lo más nuevo, los cazas Bf-109 y FW-190 que ya han despegado.



La cabina del Fw-190 está recreada con todos los detalles específicos de la versión Dora 9 del famos diseño de Kurt Tank.

La carrera tecnológica fue uno de los frentes más encarnizados de la Segunda Guerra Mundial y los ingenieros del Tercer Reich les pusieron las cosas muy difíciles a los Aliados con dos de los mejores cazas de las fuerzas del Eje, el Messersmith Bf-109 y el Foke Wulf Fw-190. Ambos se estrenan como módulos independientes para el entorno de simulación «DCS World» por un precio final de 49,99 $. El Bf-109 lo hace en la variante K-4 Kurfüst, mientras que el Fw-190 nos llega en la versión D-9 Dora.

Dignos adversarios

El realismo y el grado de detalle de los dos modelos reproducidos es el acostumbrado en la serie DCS... Es decir altísimo. Y además, se da la interesante circunstancia de que ambos cazas tuvieron como adversario a un caza aliado que también está disponible como para «DCS», el P-51 D Mustang. ¡Qué oportunidad para enfrentarlos! Como siempre, tienes toda la información en **www.digitalcombatsimulador.com**



Como aún está en fase de reserva el Bf-109 aún puede adquirise por 39,99 $.

SOBRE RAÍLES

«TRAIN FEVER» ECHA HUMO



¿Eres un fan de las antiguas locomotoras de vapor? En «Train Fever» puedes ponerlas en marcha en infinidad de escenarios y con un realismo notable. En descarga el juego cuesta 25 €.

www.train-fever.com

LA NUEVA ERA DE «TRAINZ»



... Pero si lo que quieres es maneja los modernos trenes de alta velocidad tienes que acudir «Trainz A New Era», una nueva entrega del clásico Trainz que ya puedes reservar.

anewera.trainzportal.com

AVENTURA

ACTUALIDAD NOVEDADES

30 AÑOS... Y VUELTA A EMPEZAR

En la época dorada de las aventuras, hace dos décadas, Simon el Hechicero era la mar de torpe... ¡Y lo seguirá siendo en 2015!

Existe una teoría llamada "de los Ciclos de la Historia", según la cual todos los acontecimientos históricos de la Humanidad, buenos y malos, acaban repetiéndose al cabo de unas décadas o centurias. Y eso es lo que está ocurriendo ahora en el mundo de las aventuras. De repente, como hace 25 años, nos levantamos con el anuncio de un nuevo juego de Sierra Online, el nuevo capítulo de «Simon the Sorcerer», y el remake de «Grim Fandango».



Activision vuelve a la vida a la compañía Sierra, con su saga más emblemática: «King's Quest».

Sagas que se retoman

En efecto, la feria Gamescom nos ha dejado a los aventureros dos grandes noticias: Activision resucita la mítica compañía Sierra, con un nuevo «King's Quest», y Sony y Disney nos sorprenden con el remake de «Grim Fandango». Que grandes compañías vuelvan a apostar por las aventuras, es muy significativo. Es algo más que apelar únicamente a la nostalgia.

También, como decíamos, se ha anunciado el nuevo «Simon the Sorcerer: Between Worlds». ¡Si es que es como volver a los noventa!



JUEGA GRATIS

TODO POR EL ORO



Prueba la demo de esta aventura española, «Panchito Chepas», ambientada en el Lejano Oeste. Deja atrás tus escrúpulos para sobrevivir.

www.indiegogo.com/projects/panchito-chepas

HACIA EL INFRAMUNDO



Ya está disponible en Steam y en la App Store el segundo capítulo de «The Journey Down», una aventura sobrenatural enraizada en la cultura afro-caribeña.

www.thejourneydown.com

ACTUALIDAD » «THE LORDS OF THE FALLEN»

LLEGA EL QUE OSA DESAFIAR A LOS GRANDES

Deck13 ultima este juego que se atreve a irrumpir entre los grandes del género con fantasía medieval y en tercera persona.

Entre los juegos de rol más mencionados tenemos «The Witcher», «The Elder Scrolls», «Dark Souls»... Todos estos títulos están inspirados en fantasías de magia y espada, emplean la tercera persona como y narran una historia a modo de aventura. Además, todos ellos eran conocidosmucho antes de que «The Lords of Fallen» se mostrase por primera vez en el E3 del año pasado. Pero a los estudios de Deck13 no les asusta competir con estos titanes y, junto con Bandai, preparan el lanzamiento del juego para finales de octubre (costará 49,99 €). «The Lords of Fallen» luce imponente a la vista, pero también cuenta con sólidos argumentos en lo tocante a diseño y jugabilidad.



¡Sin complejos ni bravuconadas pero por la puerta grande! Prepárate paraun rol que te exigirá habilidad con la espada y con poderes mágicos.s

Un veterano en el equipo

En el arranque de «The Lords of Fallen» Deck13 presentó al productor de «The Witcher 2», Tomasz Gop, –reclutado para el proyecto– como uno de los líderes del proyecto. Logrado el objetivo de llamar la antención, –aunque su prestigio es más que merecido– pronto quedó claro que «The Lords of Fallen» tendría mucho que ofrecer, independientemente de las figuras involucradas.



Los duelos parecen estar diseñados para ofrecer un desafío de dificultad elevada.

La historia del juego nos asigna el papel de un criminal convicto que se convierte en la única baza para detener una invasión diabólica y, tal vez, así pueda redimirse... Pero no será un personaje predefinido. Podremos elegir entre distintos arquetipos de guerrero y combinar habilidades para definir nuestro estilo de lucha. Por el camino, un desarrollo más bien lineal, nos iremos encontrando con demonios, aliados cuya confianza trendremos que ganarnos y temibles caudillos enemigos. ¿Tiene buena pinta no? Échale un vistazo en **lordsofthefallen.com**

¡EXTRAS!

UNA GRAN MENTIRA EN MASS EFFECT

LECTURA » NOVELA DE «MASS EFFECT»

¿Añoras nuevas aventuras en el universo Mass Effect? La cuarta novela de William C. Dietz, ya está a la venta por 17 €. La galaxia está sitiada por los Segadores y Cerberus no ceja en sus intrigas... Pero el Almirante Anderson encuentra en la joven biótica Gillian Grayson una poderosa aliada.



www.planetadelibros.com

«RISEN 3» PARA COLECCIONISTAS

COMPRAS » EDICIÓN ESPECIAL DE «RISEN 3»

Tras leer la review de «Risen 3» en este número quizá el juego te ha convencido. Si te interesa la lujosa edición de coleccionista. Eso sí, para adquirirla tendrás que acudir a Amazon.de que la comercializa a un precio de 99 €.



risen3.deepsilver.com/es/

MINIROL EN DESCARGA

CALABOZISTAS DE PRIMERA EN «ZIGGURAT»



Si tienes ganas de explorar mazmorras con un genial rol y con la trepidante acción de un shooter en primera persona, apuesta por «Ziggurat». Desarrollado por el estudio asturiano de Milkstone Studios, está disponible en la plataforma Steam mediante acceso anticipado... Pero vaya, que por 11,99 €, ¿no te irás a quedar con las ganas de probar prometedor JDR "Made in Spain?

» **store.steampowered.com/app/308420/**

UN «KING'S BOUNTY» DE CUENTO OSCURO



Hace un par de meses te presentamos la nueva entrega titulada «Dark Side» de «King's Bounty». Entonces, esta pequeña joya del rol por turnos estaba disponible como acceso anticipado, pero ahora ya puedes conseguir la versión final en Steam. Está a la venta en dos ediciones, una estándar por unos 18 € y otra premium con más contenido, opr 22 €.

» **www.1cpublishing.eu/game/648-kings-bounty-dark-side**

ROL SEGÚN LOS NIÑOS



Los estudios indie ya han demostrado lo bien que pueden encajar las plataformas con el rol. Ahora, los chicos de Dijayko añaden a la fórmula los escenarios minimalistas basados en los dibujos que un niño haría en su cuaderno. Se trata de «Biglands: A Game Made By Kids». Cuesta 5 € y puedes jugarlo con el ratón o con una pantalla táctil.

» **store.steampowered.com/app/316740/**

DESCARGAS «FIBA 2K14»

EL MUNDIAL EN CASA

Disfruta en tu PC del Mundial de basket recién celebrado en nuestro país, con este mod para «NBA 2K14».

Si eres aficionado al baloncesto, seguro que has disfrutado de lo lindo del magnífico Mundial de baloncesto que se ha celebrado recientemente en España, pero si quieres trasladar el campeonato a tu ordenador, no te pierdas este magnífico mod para «NBA 2K14» creado por un grupo de aficionados que permite reproducir fielmente todas las características del auténtico torneo.

Un mod de gigantes

El mod incluye los 24 equipos que se clasificaron para el mundial, junto con más de 100 selecciones distintas para jugar partidos de exhibición, los logotipos y marcadores auténticos, las equipaciones reales de cada selección y, por supuesto, las diferentes canchas nacionales donde se juega cada partido. Y sus creadores han ido añadiendo nuevas actualizaciones, como la posibilidad de jugar en modo carrera con un jugador novato y ser elegido para la Selección nacional. Lo encontrarás en **www.nba2k.org/2014/07/fiba-2k14-mod-world-cup-spain.html**



La calidad técnica del mod está a la altura del juego sobre el que se instala. Además, está actualizado con todas las alineaciones del Mundial. ¿Conseguirás hacer a los españoles campeones?

MODS EN DESCARGA

NUEVAS CARAS

Con este mod creado por el usuario "So-Yul", podrás agregar 11 modelos de jugadores nuevos a tu «PES 2014», entre los que se incluyen un nuevo Cristiano Ronaldo y Luis Suárez con la equipación blaugrana.

www.pesoccerworld.com (Facepack International)

LIGAS AFRICANAS



El usuario "Celtian" ha diseñado un mod que nos permite añadir varias ligas de fútbol del continente africano. En concreto, permite jugar con 70 clubes africanos de países como Nigeria, Camerún o Kenia.

www.soccergaming.com (Black Afrikan Patch 14)

VELOCIDAD

DESCARGAS «FIBA 2K14»

LA SOCIEDAD DE LAS CARRERAS

Los estudios de Ivory Tower y Ubisoft preparan el esperado «The Crew» para noviembre. ¿Qué podemos esperar de él?

Parece ser que el retraso de «The Crew», al final, ha sido para bien, y los chicos de Ivory han completado el juego de velocidad que tenían en mente, con todas las características de un verdadero MMO.

La cuenta atrás ha comenzado... Todo parece ponerse de cara para el lanzamiento de «The Crew». Desde el primer contacto, quedó muy claro que Ubisoft afrontaba uno de los juegos de velocidad más ambiciosos jamás desarrollados, un recorrido por todo el territorio de los EE.UU de costa a costa en un completo MMO. «The Crew» nos ofrece un repertorio de desafíos que incluye persecuciones con la policía, pruebas de habilidad, carreras... Todo ello en un mundo persistente total, sin concesione, mucho más complejo y profundo que cualquier aproximación vista anteriormente. Y, además, con un enfoque de juego social muy pronunciado, para poder disfrutar la experiencia individualmente o en grupos de amigos.

¡El semáforo está en ámbar! En el género se preparan varios juegos de velocidad, pero ninguno con las características de «The Crew»... ¿Apuestas por él?

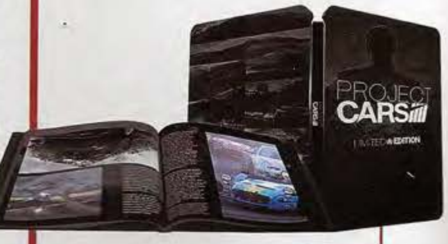


TITULAR APOYO

«PROJECT CARS» ACELERA

Si hay un juego que los amantes de la velocidad más realista venimos esperando, ese es el simulador «Project C.A.R.S.» Seguro que tú también cruzas los dedos para poder pisarle a fondo al juego de Slighty Mad Studios antes de que acabe el año... Y la cosa parece que va en serio. Un buen augurio y estupenda noticia es la edición limitada anunciada para el juego. Constará de un estuche metálico, el libro "By Racers 4 Racers" que relata las vicisitudes del desarrollo y contenido digital descargable en forma de coches adicionales. La edición limitada de «Project CARS» sólo costará unos 55 €, apenas 10 más que la estándar.

www.projectcarsgame.com



ACTUALIDAD «LEGO MINIFIGURES ONLINE»

EXPLORA GRATIS LOS MUNDOS DEL UNIVERSO LEGO

«Lego Minifigures Online» sorprende por la falta de interacción social, pero es un juego de Lego a la altura de la franquicia



Los estudios de Funcom, responsables de «Age of Conan», acaban de lanzar «Lego Minifigures Online». Un juego simpático y facilón como cualquier otro Lego...

Se podría decir que «Lego Minifigures Online» es una combinación del estilo visual de la franquicia Lego pero con una perspectiva aéra y una mecánica similar a la de «Diablo». A tu disposición tienes en todo momento a tres muñecos entre los que puedes rotar, como en «Trine», para hacer uso de sus habilidades especiales. Hay ocho tipos de habilidades, de las que cada muñeco tiene dos, además de tres parámetros que determinan su capacidad de ataque, defensa y velocidad de construcción con las piezas. Esto último se hace como ya hemos visto en la saga: de manera automática.

El Lego de siempre

En cuanto al aspecto social, uno esperaría que al tratarse de un juego online el multijugador será una piedra angular de la jugabilidad, pero lo cierto es que es testimonial. Puedes abrir un menú para ver qué gente hay jugando cerca e invitarlos a unirse a tu partida, pero nada más. «Lego Minifigures Online» ofrece, en esencia, lo mismo que cualquier otro videojuego de Lego, pero con la ventaja de que es gratis. Casi que podrían haberle quitado el «Online» del título y sustituirlo por «free-2play». No obstante, si te gustan los videojuegos de la saga, éste no te defraudará. Tienes más detalles en **www.playminifigures.com**



Cuando un muñeco muere, tiene un tiempo de enfriamiento, pero puedes pagar para acortarlo o bien cambiar a otro muñeco.



Uno de los puntos fuertes es la variedad de ambientaciones. Hay muchas, desde los piratas hasta otras como la mitología.

EL PERSONAJE



D4NT3SMASHER

Me encontrarás en el universo futurista de «Titanfall», sobre todo en los nuevos mapas de los paquetes «Expedition» y «Frontier's Edge», porque ya estoy un poco aburrido de los que vienen con el juego. Estoy deseando descubrir los escenarios del tercer DLC. Con mi pase de temporada, ya los tengo comprados.

Acabo de subir a la generación 8, y tengo que decir que el reto Recién Exprimido con el Stryder me ha costado una barbaridad. Casi tanto como el de Tocapelotas para subir a la generación 6. Respawn Entertainment debería rebajar la dificultad de algunos retos.

Para promocionar a la generación 9 me falta sólo el reto Recién Exprimido, pero ahora con el Atlas, que es muchísimo más fácil. Por cierto, os mando una foto de mi Atlas en acción. Lo he decorado con las insignias de Depredarores Supremos.

De hecho, tengo todas las insignias. En cuanto se lanzó el Mercado Negro, tardé poco en comprarlas todas vendiendo las cartas. No me gustan las cartas. A excepción de las raras, son sólo un incordio para perder el tiempo mientras esperas en el vestíbulo entre partidas.

¡SIGUE JUGANDO!

SE AMPLÍA LA GALAXIA DE «STAR TREK ONLINE»

ACTUALIDAD EXPANSIÓN «DELTA RISING» PARA «STAR TREK ONLINE»



En octubre «Star Trek Online» estrenará su segunda expansión: «Delta Rising». Las nuevas aventuras nos transportarán al Cuadrante Delta, 30 años después de lo narrado en la serie de televisión Star Trek Voyager. El nivel máximo subirá del 50 al 60, sumando un nuevo tramo de 10 niveles que servirán para la especialización en nuevas habilidades. Habrá nuevas tecnologías en forma de naves y armamento.

www.startrekonline.com

DISEÑA UN ROBOT Y LUCHA CON ÉL

ACTUALIDAD ACCESO ANTICIPADO DE «ROBOCRAFT»



Sus creadores lo definen como un cruce entre «Minecraft» y «World of Tanks». «Robocraft» te propone diseñar una nave a base de bloques, como en «Minecraft», para después lanzarla a un campo de batalla PvP, como en «World of Tanks». El editor permite construir casi cualquier cosa que puedas imaginar. De momento está disponible en acceso anticipado en Steam, pero es free2play, así que no pierdes nada por probarlo.

www.robocraftgame.com

Derecha, izquierda... ¡Salta!

En la noche de los tiempos, cuando tenías que enchufar el ordenador a la tele, los juegos de plataformas ya eran populares. Hoy, siguen siéndolo. Por algo será, ¿no?

No es fácil definir un género como el de los juegos de plataformas, con tantísimos años y títulos a sus espaldas, y es que aunque en su origen la cosa estaba muy clara (se trataba, básicamente, de mover un personaje corriendo y saltando por escenarios formados por superficies a diferentes niveles o "plataformas"), con el tiempo la cosa se ha ido volviendo bastante más compleja, al ir añadiendo combates, puzzles, vehículos o escenarios tridimensionales, por poner sólo unos pocos ejemplos.

Lo que ha permanecido invariable es su popularidad entre los fans, hasta el extremo de que no es exagerado decir que muchos de los personajes más famosos de la industria el videojuego provienen de este tipo de juegos; ¿te suenan un tal Mario, Sonic, Rayman? Pues eso.

Los dispositivos portátiles, por supuesto, no han escapado de esta popularidad, con el añadido de que la gran cantidad de juegos de plataformas disponibles en las tiendas de apps viene acompañada por una enorme variedad de planteamientos, algunos tan sorprendentes como innovadores. En estas páginas te traemos algunos de los mejores juegos de este género que han aparecido para tu tu smartphone o tu tablet en los últimos meses. No están todos los que son, claro, pero los que están, lo son (buenos), y mucho, además.

LEO'S FORTUNE — iOS / Android



La principal característica de «Leo's Fortune» es, desde luego, su precioso acabado gráfico, que unido a una exquisita ambientación y a un argumento inspirado consiguen sumergirte en una historia a partes iguales divertida y emocionante. Su jugabilidad, por otra parte, no aporta nada nuevo al modelo tradicional de los juegos de plataformas (saltos, trampas, puzles...), pero a cambio está resuelta con maestría, ofreciendo una acción tan sencilla y accesible como adictiva y entretenida. Créenos, si te gustan los juegos de plataformas, con éste no te puedes equivocar.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)/Android
- **PVP:** 4,49€ / 4,49€
- **Tamaño:** 98MB/293MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** 1337 & Senri LLC
- **Web:** *www.leosfortune.com*

MIKEY BOOTS — iOS



«Mikey Boots» es el más reciente de una serie de juegos protagonizados por el mismo héroe, que en esta ocasión cuenta como principal novedad con unas potentes botas cohete (de ahí el nombre del juego) que le permiten sustituir los saltos de anteriores entregas por secuencias de vuelo, más o menos estable. Las características propias de la serie siguen ahí presentes, por supuesto, entre las que destaca una jugabilidad directa y sencilla y un montón de niveles que debemos superar en una lucha frenética contra el reloj. Si te gustan las plataformas, éste es sensacional.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 1,79€
- **Tamaño:** 48,3MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Beaver Tap
- **Web:** *beavertapgames.com*

LEGO MARVELS SUPER HEROES: UNIVERSO EN PELIGRO — iOS



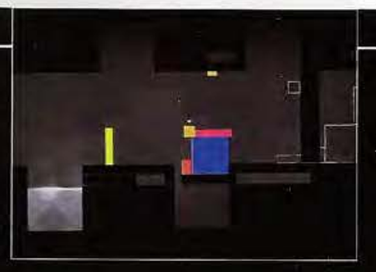
Los juegos ambientados en el mundo de LEGO tienen una enorme popularidad en cualquier género y plataforma. Las anteriores conversiones de los juegos de la serie «LEGO» se caracterizaban por ofrecer versiones recortadas de los originales de PC y consola, que por eso mismo no acaban de brillar en los dispositivos portátiles. Con «Universo en peligro» la cosa cambia, pues se trata de un juego basado en el original, sí, pero con un sistema de juego y de control propios, más directos y eficaces, que nos permiten disfrutar como nunca de la magia de los bloques de LEGO.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 1,19GB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Warner Bros Ent.
- **Web:** *marvelsuperheroes.lego.com*

PLATAFORMAS MINIMALISTAS



Los juegos de plataformas no se caracterizan por sus excesos visuales (salvo excepciones, claro), pero cuando esta sobriedad gráfica se lleva al máximo, el resultado son juegos minimalistas en los que el apartado gráfico pasa a un segundo plano y la jugabilidad cobra el máximo protagonismo. Recientemente hemos tenido dos casos que encajarían en esta descripción, ambos muy diferentes y, a la vez, parecidos. Por una parte, «Thomas Was Alone» es una premiada aventura en la que te pones en la piel de Thomas, un rectángulo (sí, como suena) que debe recorrer cien niveles de una conmovedora historia. Por otra parte, «Sometimes You Die» es uno de los juegos más originales de los últimos meses, en el que tu personaje es un cursor que salta y se mueve sobre párrafos de texto que te van bombardeando con frases tan filosóficas como enigmáticas y hasta macabras.



ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Gratis es más barato!



Si no te animabas a probar el juego de Ubisoft «Assassin's Creed Pirates» por culpa de su precio, te has quedado sin excusa, porque desde su última actualización el juego es gratuito (con IAPs, claro). ¿A qué esperas para hacerte con él?

Rol de bolsillo



¿Tenías poco con poder jugar a «Baldur's Gate: Enhanced Edition» en cualquier parte con tu iPad? Pues ahora el juego también es compatible co n iPhone, ¡así que ya no tienes excusa para dejar de jugar ni un segundo!

Blizzard vuelve a la carga

Después del éxito de la primera expansión para «Hearthstone», «Curse of Naxxramas», Blizzard ha anunciado que ya trabaja en su próxima ampliación, que aparecerá antes de finales de año y que introducirá alrededor de 100 nuevas cartas al juego.

Más monumentos



Si te quedaste con ganas de más escenarios imposibles después de acabarte el genial «Monument Valley» te alegrará saber que sus desarrolladores han confirmado que antes de fin de año aparecerá una expansión para el mismo (en forma de IAP) con tanto contenido como el del juego original.

GOBLIN SWORD — iOS



Si eres fan de los juegos retro, no te puedes perder «Goblin Sword», una excelente combinación de plataformas con acción y unas dosis de RPG, que te transportará a los juegos clásicos de hace de hace décadas, con sus oleadas de enemigos, sus jefes finales y, por supuesto, sus gráficos totalmente pixelados. Su desarrollo no es precisamente rápido y su nivel de dificultad puede resultar algo elevado, pero si inviertes algo de tiempo en hacerte con él la recompensa no te defraudará, prometido.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 0,89€
- **Tamaño:** 12,5MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Gelato Games
- **Web:** *www.gelatogames.com/p/goblin-sword.html*

TRAPS N' GEMSTONES — iOS / Android



Ponte en la piel de un aventurero más que casualmente parecido a Indiana Jones y explora una antigua pirámide repleta de sorpresas, peligros y desafíos. El sistema de juego, basado en la jugabilidad clásica de las plataformas, se complementa con la libertad de explorar las diferentes zonas de la pirámide que van descubriendo nuevos secretos a medida que llegas a ellas con diferentes herramientas y armas. El resultado es un juego apasionante que te tendrá enganchado durante horas.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)/Android
- **PVP:** 4,49€ / 4,49€
- **Tamaño:** 17MB/15MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Donut Games
- **Web:** *www.donutgames.com*

Hace 10 años

Junto a las nuevas entregas de sagas de éxito, descubríamos un puñado de interesantes títulos de acción y estrategia.

Con todo el verano por delante, el número correspondiente a Junio de 2004 resultó ser un escaparate de los grandes juegos que irían llegando a lo largo del año. Acababa de celebrarse el E3 y tras nuestra visita a la feria de Los Ángeles os ofrecíamos novedades como el sobrecogedor «F.E.A.R.», las esperadas nuevas entregas de «Doom», «Prince of Persia», «Half-Life», «Splinter Cell» y una generación de títulos MMO que harían historia. Y para ello, dedicábamos un amplio reportaje en la revista.

Avances prometedores

Pero el futuro más inmediato también merecía mucha atención. Dentro de nuestras fronteras, el regreso más ahnelado era el de la serie «PC Fútbol», en la que los aficionados al mánager futbolero pusimos nuestras más altas expectativas. ¿Demasiado altas, quizá?En el ámbito de la velocidad, «Driver» preparaba su vuelta al PC después de la ausencia del segundo capítulo y, en el de la estrategia, descubríamos las espectaculares batallas tácticas de tanques de «Panzers». Mientras tanto, aprovechando el tirón en el cine de las pelis de Sam Raimi, "Spidey" tejía su tela de araña para atraparnos irremediablemente en la segunda entrega de la serie.

«Perimeter» nos retaba a tender una red inexpugnable de defensas en colonias planetarias.

Acción a raudales

En Review, Codemasters se distinguía con la estrategia futurista de «Perimeter», una original propuesta que nos retaba a una gestión energética defensiva y a la terraformación de planetas. En cambio, la fantasía medieval «Knight Shift», de Reality Pump, era una combinación de estrategia y rol.

El resto de los títulos analizados fueron, en su mayor parte, juegos de acción. «Hitman: Contracts», el tercero de la serie de IO, se llevó la recomendación de juego del mes y fue acompañado de una guía. También nos ocupamos del insólito «Angels vs Devils» de Enigma, el controvertido «Manhunt» de Rockstar y el *western* «Dead Man's Hand» de Human Head.



El Agente 47 volvía a ser letal en «Hitman: Contracts» y el juego premiaba, más que nunca, ser silencioso y "limpio".

MICROMANÍA 113, TERCERA ÉPOCA

«Spiderman» se colgaba de nuestra portada para presentarnos la segunda entrega de la serie de Activision. También asistíamos al retorno del mánager «PC Fútbol» y descubríamos las novedades del E3 de 2004.

SPIDER-MAN: EL HOMBRE ARAÑA

El famoso "trepamuros" de las historietas de Marvel no necesita presentación, con sus poderes arácnidos y su agilidad suprema. Fue creado por Stan Lee y Steve Ditko en 1962 y, en la actualidad, goza de una enorme popularidad gracias al cine y los juegos. Bajo la máscara, el joven Peter Parker es un científico brillante que intenta preservar su vida personal.

Un E3 inolvidable





La Electronic Entertainment Expo de 2004 ha sido una de las más transcendentes de esta última década. En el ámbito del PC, aquella edición supuso la presentación de juegazos como el escalofriante «F.E.A.R.» de Monolith o el estupendo «Brothers in Arms» de Gearbox. Pero los más esperados eran títulos de series conocidas que, por fin ultimaban un estreno en ciertos casos largamente esperados.

No había nueva generación de consolas y, salvo por Nintendo, con sus nueva DS Lite y su próxima Wii, era el turno del PC. Así nos encontramos un E3 con juegos como «Black & White 2» (Lionhead), «Rome: Total War» (Creative Assembly), «Half-Life 2» (Valve), «Los Sims 2» (Maxis), «Splinter Cell 3» (Ubi) y «Doom 3» (id). ¡Vaya colección de clasicazos eh!



EL REGRESO DE «PC FÚTBOL»

La invención del mánager deportivo en su forma más rigurosa y realista se le puede atribuir Dinamic con su serie «PC Fútbol», un exitazo internacional durante más de una década. Pero años después, ante el empuje de los simuladores deportivos («FIFA» y «PES») la serie dejó de actualizarse desde una última entrega en el año 2001. Sin embargo, muchos aficionados añoraban su excelente base de datos y su gestión deportiva.

Entonces Planeta Interactive decidió retomar la franquicia y encargó a Gaelco ponerla al día. En aquel junio de 2004 nos pareció un prometedor proyecto y dedicamos un extenso avance... Veríamos meses después que el resultado no fue el que esperábamos.



El interés de las doce páginas dedicadas al E3 de 2004 brillaba demasiado como para no arrojar algo de sombra sobre el resto de novedades... Pero algunos avances conseguían perfilar más juegos grandes en medio del eclipse.

Pantallas de «Black & White 2»



Si al primer «Black & White» le dimos un histórico 100 en Review, imagínate las ilusiones que nos hacíamos con la nueva entrega del clásico de estrategia. Lionhead, el estudio de Peter Molyneux, trabajaba para convertirnos en dioses y regir el destino de nuestros fieles con majestuosidad, agudeza, ingenio y humor.

Preview de «Codename Panzers»



Stormregion dio a conocer un primer «Panzers» que con un estilo de juego directo y sencillo, nos ponía al mando de tanques en batallas relámpago de estrategia en tiempo real. ¡Qué buena pinta!

Galería de «Prince of Persia 2»



Tras la resurrección del famoso Príncipe de Jordan Mechner con «Las Arenas del Tiempo», los estudios de Ubisoft Montreal emprendieron una nueva entrega, con el subtítulo de «El Alma del Guerrero» que nos presentaba un Príncipe más oscuro. Las dos cimitarras auguraban más combates y quizá menos puzles.

Reportaje de «Spider-man 2»



Aquel verano de 2004, asistimos al enfrentamiento de Spiderman contra el Doctor Octupus en el cine. El juego de acción inspirado en el film nos llegaría unos meses más tarde, con nuevos movimientos y una trepidante espectacularidad.



MICROMANÍA 74, SEGUNDA ÉPOCA

Asistimos al nacimiento de un clásico de Bullfrog que protagonizó nuestra portada, el gran «Theme Park». También nos asomamos al lado oscuro de La Fuerza con «TIE Fighter» y exploramos lo último en realidad virtual.

Hace 20 años

La simulación fue el género con mayor presencia en aquellos días, con cazas de distintas épocas y los TIE Imperiales.

Aunque la simulación nunca fue un género de masas, hacia mediados de los 90 contaba con muchos seguidores y dio lugar a juegos innovadores y variados que exploraron todos los ámbitos, desde el combate aéreo hasta los de simulación social. Quizá, dado que estábamos en pleno verano, en aquel Julio de 1994, los artesanos de la simulación aprovecharon la ausencia de grandes producciones para probar suerte. Así nos encontramos con dos excelentes juegos que compartían escenario, pero en épocas diferentes, «Fleet Defender» y «Pacific Strike».

En «Fleet Defender» Microprose nos ponía a los mandos del impresionante caza embarcado F-14 Tomcat, tan célebre por la peli "Top Gun". En «Pacific Strike», Origin nos hacía lanzada desde la cubierta de un portaaviones a una campaña contra Japón pilotando cazas de la SGM.

En la cabina de un F-14 en «Fleet Defender», muy bien recreada por Microprose.

Parque temático en tu PC

Pero el simulador que iba a distinguirse como Megajuego en aquel número 74, no tenía nada que ver con pilotar cazas. Se trataba de «Theme Park». Consistía en crear un parque temático con variadas atracciones y atraer al público, un reto que Bullfrog supo brindarnos con verdadera maestría.

Atracciones, espacios de recreo, servicios, el movimiento del público... Diseñar y dirigir nuestro «Theme Park» tenía mucha miga.

Un amplio panorama

En nuestro repaso a las novedades, hoy recordamos el análisis de la primera aventura gráfica de Pendulo Studios, «Igor: Objetivo Uikokahonia». Otro juego español, «PC Basket 2.0» de Dinamic, también nos dejaría un buen sabor de boca. Las reviews se completaban con los títulos «Dragon Ball Z» (Bandai), «MegaRace» (Cryo) y «RedHell» (Castleworks) entre otros.

Entre los avances, el simulador espacial «Tie Fighter» de LucasArts, amenazaba con atraernos al Lado Oscuro para pilotar los cazas del Imperio a las órdenes del mismísimo Darth Vader.

¿QUIÉN ERA IGOR?

Este estudiante universitario es el protagonista de la primera aventura gráfica hecha en España, por Pendulo Studios, claro. Enamorado locamente de su compañera Laura, su afán por conquistarla antes que su rival Philip le lleva a apuntarse un exclusivo viaje rumbo a la remota isla de Uikokahonia. Pero emprenderlo no le va a resultar nada fácil a nuestro Igor.

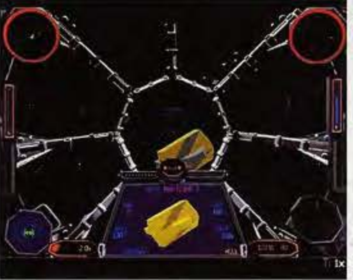
La atracción del Lado Oscuro



Después del genial «X-Wing», cualquier otro simulador de combate espacial ambientado en el universo Star Wars hubiera despertado gran atención. Pero, con gran astucia, LucasArts dedició tentarnos a cambiar de bando. En lugar de pilotar un X-Wing para la Alianza Rebelde en una nueva entrega, decidió tentarnos a cambiar de bando, presentándonos «Tie Fighter».

Los cazas del Imperio

En nuestro reportaje de avance, descubrimos que el reverso tenebroso de la Fuerza era irresistible y, si emprendías la senda, no había vuelta atrás. Los estudios de Totally Games –con Lawrence Holland y Edward Kiljam a la cabeza– nos ofrecían la formidable dinámica de juego de «X-Wing», pero a los mandos de los cazas, interceptores y bombarderos TIE imperiales. Además, alternando las misiones, «TIE Fighter» también nos introducía en una trama que nos llevaría a convertirnos en discípulos de Darth Vader.





UNA EXPERIENCIA DEL FUTURO

La Realidad Virtual volvía a ser un tema protagonista en Micromanía 74. Esta vez, con un reportaje que repasaba el origen y el progreso que había alcanzado este medio tecnológico en su corto desarrollo. ¡Cuánto quedaba por hacer! Aquel reportaje tenía apartados con diferentes perspectivas.

- **La historia:** Dado que la Realidad Virtual estaba en boca de todos y prometía grandes cosas, era necesario explicar sus orígenes y ponernos en antecedentes.
- **Aplicaciones:** A mediados de los 90 hubo un estallido de aplicaciones de realidad virtual realizadas artesanalmente, pero que daban una idea de su potencial.
- **Diccionario y máquinas:** Un glosario pretendía ilustrar algunos conceptos de esta tecnología y sus artefactos.


Realidad virtual: la nueva frontera


Pasaporte al futuro

La época, la moda..., la pasión virtual

MICROMANÍA SEGUNDA ÉPOCA 74

Cada página de Micromanía 74 era un rincón con interesantes novedades por explorar... A veces, podías encontrarte pequeños tesoros que, con un vistazo fugaz te pasarían desapercibidos. Aquí recordamos algunos.

«Kick Off 3» vs «Planet Football»


KICK OFF 3 | PLANET FOOTBALL

No hay dos sin tres

Cuando el fútbol se hace arte

Dos juegos de fútbol prometedores estaban en su pretemporada... Hasta poder analizar las versiones finales, decidimos que la mejor forma de tomar contacto sería ponerlos en contraste... No era una comparativa, claro, pero con ello queríamos dar una idea de cuáles eran las claves de uno y otro.

Visita a las oficinas de «Cryo»


PROGRAMACIÓN A LA FRANCESA

La apuesta de CRYO

DUNE

MEGARACE

DRAGON'S LORE

TIME COP

En los estudios de Cryo se gestaron algunos de los juegos más emblemáticos de los 90 pero la compañía también editó títulos de terceros... En aquel Julio de 1994, aprovechamos su oportunidad para explorar el catálogo que estaban preparando.

Solución de «Quest for Glory III»


Quest for Glory III

Todos los rincones de Tarna

Aunque «Quest of Glory» fue una de las series de aventuras menos conocidas de Sierra, lo cierto es que fue una de las más brillantes en el aspecto narrativo. Algunos enigmas de la tercera entrega eran difíciles de desentramar, lo que motivó una guía.

Preview de «Al-Qadim»


Al-Qadim

Atrapado en la lámpara

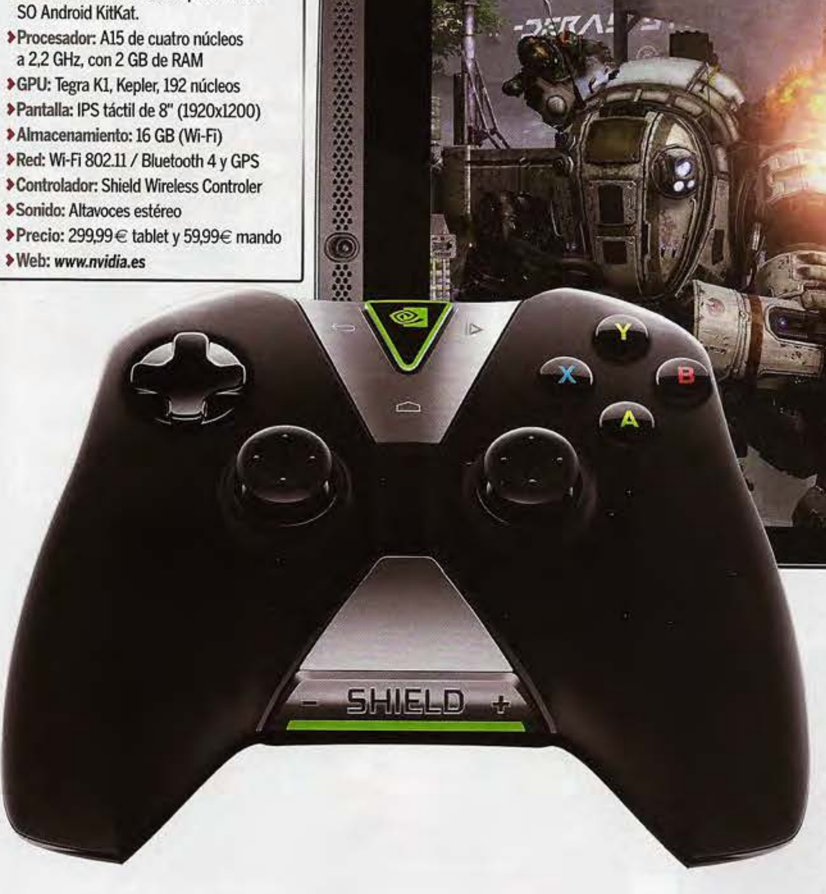
Con el título de «Al-Qadim: The Genie's Curse» los estudios de Cyberlore y SSI nos llevaban a un exótico mundo del Medio Oriente para liberar al genio atrapado en una lámpara mágica. Se nospresentaba como un refrescante JDR alejado de la fantasía clásica y con un desarrollo muy absorbente repleto de quest.

Juegos a lo grande, siempre contigo

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

FICHA TÉCNICA

- **Producto:** Consola/Tablet portátil con SO Android KitKat.
- **Procesador:** A15 de cuatro núcleos a 2,2 GHz, con 2 GB de RAM
- **GPU:** Tegra K1, Kepler, 192 núcleos
- **Pantalla:** IPS táctil de 8" (1920x1200)
- **Almacenamiento:** 16 GB (Wi-Fi)
- **Red:** Wi-Fi 802.11 / Bluetooth 4 y GPS
- **Controlador:** Shield Wireless Controler
- **Sonido:** Altavoces estéreo
- **Precio:** 299,99 € tablet y 59,99€ mando
- **Web:** *www.nvidia.es*



NVIDIA SHIELD TABLET

El desarrollo de la consola portátil SHIELD, junto con la poderosa GPU Tegra K1, ha evolucionado hasta la que parece ser su forma definitiva y más ambiciosa, la SHIELD Tablet. Impulsado por el procesador más potente de su categoría, se trata de una versátil plataforma que nos permite disfrutar de juegos bajo Android -mediante el mando SHIELD Controller-; frente a la tele en modo consola, con juegos de PC en streaming por Wi-Fi; e incluso interactuar con la plataforma GameStream Twitch. Y todo ello con una potencia, calidad audiovisual y fluidez de alto nivel. ¡Una joya!

INTERÉS ●●●●●●●●●●

FUNCIONALIDAD Y DISEÑO

En la pequeña tableta Shield, NVIDIA combina un amplio abanico de tecnologías, conceptos gaming y funciones que se complementan para ofrecer una genial plataforma portátil de juegos por sí sola. Pero lo mejor es que permite mejorar la experiencia junto con cualquier otro medio, ya sea un PC, una consola o a través de streaming. Para ello, en sus 8" integra múltiples funcionalidades de interacción y conexión inalámbrica.



GAMING PORTÁTIL



La tablet SHIELD permite disfrutar de múltiples experiencias, es un concepto nuevo. Puede ser una consola portátil bajo el sistema Android o un terminal para disfrutar de los juegos de tu PC en el salón. Y gracias al streaming, si te conectas a una Wi-Fi puedes compartir contenidos y jugar online. ¿Qué más se te ocurre?

MANDO INALÁMBRICO

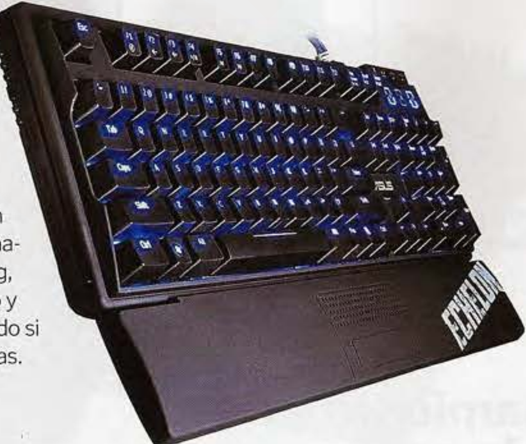
El SHIELD Wireless Controller es el compañero idóneo para la tableta gaming de NVIDIA. Aunque debe adquirirse por separado a un precio de 59,99 €, renunciar a él sería perderse gran parte del potencial de la SHIELD Tablet. Además, puede funcionar como un gamepad para PC o Android por sí solo, con funciones táctiles y de reconocimiento de voz.



Apoya tu juego en el teclado

ASUS ROG ECHELON CHERRY BLACK

- Teclado gaming » Precio: 112 €
- Más información: Asus / VS Gamers
- *www.asus.com/es/ www.vsgamers.es*



La línea Republic of Gamers de Asus ha incorporado nuevos periféricos especialmente orientados para juegos y aquí nos encontramos con el Echelon, un **teclado mecánico** con teclas **Cherry Black MX** y retroiluminación en azul. Cuenta con teclas gaming, dos puertos USB, conectores de audio y un **reposamuñecas** de lo más cómodo si tus partidas se prolongan durante horas.

INTERÉS 

Precisión y fortaleza

NOX KROM KHANDA

- Ratón gaming » Precio: 29,90 €
- Más información: NOX » *www.nox-extreme.com*

El ratón Khanda del sello Krom, emplea un diseño simétrico ambidiestro para adaptarse a jugadores **diestros y zurdos**, y dispone de retroiluminación por LED en varios colores. El **sensor óptico Avago A3050** que integra permite conmuntar, al vuelo, en resoluciones de 500 a 4000 ppp. Internamente, tiene un chasis de acero y una memoria de 128 Kb para **almacenar 5 perfiles** y más de 40 macros.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Listo para «Project C.A.R.S.»

GAMA DE CONDUCCIÓN DE THRUSTMASTER

- Gama volante y pedales » Más información: Thrustmaster » *www.thrustmaster.com*

Thrustmaster y Slightly Mad Studios han firmado un acuerdo de colaboración con el fin ofrecer la **mejor experiencia de pilotaje** en el esperado «Project C.A.R.S.». Así, **toda la funcionalidad** de los conjuntos Thrustmaster está **implementada en el juego**, incluyendo los modelos de las series T500RS, T300ES, TX, T100 y los add-on de marchas y pedales.

NTERÉS ●●●●●●●●○○



Chasis Triad para las máximas prestaciones

ALIENWARE AREA-51 2014

» PC gaming de sobremesa » Precio: Por determinar
» Más información: Alienware » *www.alienware.com/landings/area-51/*

Parece que la reactivación del mercado de PC anima a los fabricantes a presentar diseños ambiciosos, tanto como el **próximo Area-51**. Alienware ha optado un tipo de chasis denominado **Triad**, que cuenta con un formato trapezoidal. La idea es favorecer la refrigeración e integrar componentes de altas prestaciones en un PC **orientado al gaming más extremo,** bajo resoluciones UHD 4K.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Almacenamiento portátil sin cables

WD MY PASSPORT WIRELESS

» Disco duro externo » Precio: 169 € (500 GB)
» Más información: Western Digital » *www.wdc.com/sp/*

La conocida gama de discos externos **My Passport** de WD se actualiza con nuevos modelos que incorporan **tecnología inalámbrica** y ofrecen capacidades de **500 GB, 1 y 2 TB**. A través de una conexión a través de Wi-Fi, permiten olvidarse de los cables y, con su batería, permiten disfrutar de una autonomía de **6 horas de transferencia de vídeo** en Streaming o de 20 horas en espera.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Por fin llegan los módulos DDR4

CORSAIR DOMINATOR 16 GB DDR4-2800

» Kit de memoria RAM » Precio: 519 €
» Más información: Corsair » *www.corsair.com*



La aparición de las nuevas placas base con **chipset Intel X99** por fin hacen posible instalar memoria **DDR4 en cuádruple canal.** El Dominator Platinum de Corsair a 2800MHz es uno de kit más avanzados. Se trata de un gran salto cualitativo, que ofrece altas prestaciones y amplio margen para overclocking.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

El mejor sonido por Bluetooth

CREATIVE T3250 WIRELESS

» Altavoces inalámbricos » Precio: 69,99 €
» Más información: Creative » *es.creative.com*

Si quieres disponer de un conjunto de altavoces, con una **conectividad inalámbrica** veloz y versátil, fíjate en los T3250 de Creative. Constan de dos altavoces y un subwoofer y pueden emplearse con toda clase de dispositivos a través de **Bluetooth 3.0** en un rango de hasta 10 m. Además, los T3250 cuentan con **tecnologías de optimización** del sonido.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Sonido gaming en formato de bolsillo

COOLER MASTER RESONAR

» Auriculares » Precio: 44,99 €
» Más info.: Cooler Master » *eu.coolermaster.com/es/*

Existen excelentes headsets gaming, pero ninguno con un diseño tan **fácil de llevar** como los auriculares Resonar. En calidad de sonido, sin embargo, no se quedan atrás. Además del **micro para chat de voz**, integran una tecnología patentada por Cooler Master denominada **Bass FX** que ofrece un nítido y con unos graves profundos. Todo un logro.



INTERÉS ●●●●●●●●●○

La plataforma más avanzada

MSI X99S GAMING 9 AC

» Placa base » Precio: 379 €
» Más información: MSI
» *es.msi.com*

El esperado del X99 de Intel supone una revolución y, basándose en este chipset, MSI pone al día su línea de placas base gaming con nuevos modelos de altas prestaciones. El **más extremo** es el de la Gaming 9 AC. Con soporte para los chips **Core i7 Extreme Edition** Haswell-E y **DDR4**, ofrece un **repertorio de tecnologías** de OC, sonido y rendimiento brutal.



INTERÉS ●●●●●●●●●



Google Drive en tu NAS

D-LINK NAS DNS-327L

» Disco duro de red » Precio: 225 €
» Más información: D-Link
» *www.dlink.com/es*

El fabricante D-Link ha añadido sincronización con la nube de Google Drive en sus nuevos modelos de **discos de red NAS ShareCenter**, mediante una aplicación gratuita. Así, en los modelo DNS-327L (225 €) y DNS320L (129 €), este añadido permite **guardar y sincronizar** de manera automática contenidos de una cuenta de **Google Drive** en el NAS y viceversa.

INTERÉS ●●●●●●●●

Máximo estándar de resolución

DELL ULTRASHARP 27" 5K

» Monitor » Precio: Por determiar
» Más información: Dell
» *www.dell.es*

¿Aún estás esperando para tu próximo monitor 4K? Pero si quieres disfrutar de la resolución más extrema, tendrás que seguir ahorrando. Con este monitor Ultrasharp de Dell de 27 pulgadas llegarás a las **5K: 5120 x 2880** píxeles. ¿Cómo se te queda el cuerpo? Contará con altavoces y se lanzará **a finales de año**, con un precio estimado de 2500 $.



INTERÉS ●●●●●●●●



¡SIN MARCO!



La resolución no es lo único que importa en un monitor. La **reducción del marco**, aparte de la evidente mejora estética, sería una solución para los sistemas multimonitor. Acer apuesta afinarlo a tope en el UHD de 27" **S277HK** y en el de 25" **H257HU**. Ambos llegarán a finales año.

www.acer.es

GPU GAMING EN UN DOCK

MSI ha desarrollado una solución para ofrecer **potencia gráfica dedicada** al portátil GS30 cuando sea necesario. Es el llamado **MSI GamingDock**, que permite apoyar al equipo con una gráfica de altas prestaciones y sin restricciones de tamaño.

www.msi.com

NUEVOS CHIPS INTEL CORE M

Intel ha actualizado sus chips de sobremesa y ahora le toca el turno a los procesadores para portátiles. Los **Intel Core M Broadwell** son los primeros chips fabricados en **14 nanómetros** y preparan su lanzamiento para antes de que termine el 2014.



www.intel.es

ÚLTIMAS VARIANTES GEFORCE



En los próximos días llegarán a las tiendas las nuevas tarjetas gráficas con **GPU Nvidia GeForce GTX 980 y GTX 970**. Aunque no suponen un salto generacional, por fin incorporan la esperada **arquitectura Maxwell**.

www.nvidia.es

REALIDAD VIRTUAL DE SAMSUNG

Samsung eligió la pasada feria de electrónica doméstica IFA, para presentar su equipo de realidad virtual, el **Gear VR**. Curiosamente, emplea pantalla, la un móvil **Galaxy Note 4** que se complementa con el equipo. Una idea que ya vimos en el sistema Lakento MVR.

samsung.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

EL SENSOR MÁS PRECISO

Logitech ha incorporado a su línea de periféricos gaming el **G502, un alarde de sofisticación** y diseño avanzado disponible por 81,90 €. Ofrece un juego de pesas intercambiables, 11 botones programables y perfiles de personalización, pero lo mejor es su **sensor láser de 12.000 ppp**, capaz de registrar aceleraciones de hasta 40G.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

FERRARI, ÚLTIMO MODELO

De nuevo, un volante conducción de **Thrustmaster** es nuestra más clara recomendación para todos los aficionados a la velocidad. En esta ocasión se trata del **TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition**, un conjunto híbrido, compatible con PC y Xbox One. Ofrece un **enérgico motor de respuesta de fuerza,** excelente manejo y un acabado muy realista. Su precio es de 329 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

» 147,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

» 154,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

» 239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

NOX HUMMER VX

» 44,90 €
» Más información: NOS
» www.nox-xtreme.com

Un modelo de torre ATX sobrio y versátil. Permite montar un equipo de altas prestaciones y viene equipado con un Dock Station, iluminación y un panel I/O con lector de tarjetas y puertos USB 3.0.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

» 254 €
» Más información: Thermaltake
» es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

» 152,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

» 127,90 €
» Más información: ASRock
» www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

MSI X99S GAMING 9 AC

» 379 €
» Más información: MSI
» es.msi.com

Llegan las primeras placas con el chipset Intel X99 con soporte para los chips Haswell E y módulos RAM DDR 4 en 4 canales. Este modelo de MSI viene con un chip de red Atheros Killer E2205 gaming.

INTEL CORE I5 4690K

» 209,90 € » Más información: Intel » www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

» 137,90 €
» Más información: Club 3D
» www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

GIGABYTE GEFORCE GTX TITAN Z 12GB GDDR5

» 2695 € » Más información: Gigabyte
» es.gigabyte.com

¡Ya está aquí la TITAN Z! La tarjeta gráfica más imponente y poderosa que puedes instalar en un PC. Su precio está acorde con sus prestaciones, un monstruo con núcleo dual y 12 GB de memoria.

COOLER MASTER COSMOS SE

» 159,90 € » Más información: Cooler Master » www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

» 50 € » Más información: Kingston
» www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR DIMM 16 GB DDR4-2666 QUAD-KIT

» 454 € » Más información: Corsair
» www.corsair.com

Ya están aquí los módulos DDR4 y uno de los kits más completos es el de Corsair, en la gama Dominator Platinum, ideal para hacerlo funcionar en cuatro canales. Sus lantencias son de 15-17-17-35.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

» 99,99 € » Más información: Creative » es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET GAMING

Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un completo sistema de sonido. Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
› CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
› PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
› PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
› RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
› TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
› TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
› DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
› UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
› MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
› ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
› TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
› Asus Xtion	124,90 €
› Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

MONITOR GAMING CON G-SYNC

El **ASUS ROG Swift PG278Q** es uno de los monitores enfocados al gaming más avanzados del momento. Con una pantalla de 27 pulgadas, cuenta con una frecuencia de refresco de **144 Hz**, tiempo de respuesta de 1 ms e integra un módulo G-Sync, la tecnología de NVIDIA para la sincronización de cuadros que elimina las imágenes entrecortadas y los saltos. Su precio es de 799 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Distrib.: **Take 2**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **24/10/2014**

www.civilization.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de estrategia por turnos**, basado en la jugabilidad y desarrollo que otros títulos de la saga «Civilization».
- La **"moneda" básica del juego será la Energía**.
- Habrá **tres tipos de Afinidades, o estilos de evolución**, según las tecnologías desarrolladas.
- Dispondrás de **seis recursos básicos**: petroleo, titanio, xenomasa, piedra flotante, energía geotérmica y firaxita.
- **Tendrá multijugador** para hasta ocho jugadores.

Primera Impresión

El escenario cambia, los recursos también, pero es «Civilization» al 100%. Los fans de la saga volveremos a repetir la cantinela de "sólo un turno más". Estamos perdidos...

Un nuevo comienzo

Civilization Beyond Earth

Recursos agotados, se acaba el veranito, la selección de basket caída en cuartos... ¡Se impone empezar de nuevo y lejos de aquí! Por ejemplo, en otro planeta. A ver, ¿quién se apunta?


Un nuevo planeta te espera para conquistarlo y dominarlo. «Civilization» nos lleva a las estrellas en una vuelta de tuerca especial a su genial fórmula.



SABÍAS QUE...

...«Beyond Earth» no es el primer juego de estrategia desarrollado por el estudio de Sid Meier y ambientado en un tiempo futuro, en el espacio? «Sid Meier's Alpha Centauri» apareció en 1999 y su jugabilidad es parecida a la de «Civilization».


Explora, extrae, investiga. Escenario y recursos cambian, pero la esencia de «Civ» será igual.


¡Cuidado, gusano gigante al ataque! La fauna nativa en «Civilization Beyond Earth» traerá especímenes como éste. ¡Ojo, es muy peligroso!

LA ESENCIA DE «CIVILIZATION» SE VA AL ESPACIO, CAMBIANDO RECURSOS Y TECNOLOGÍAS

Como fans devotos de la saga «Civilization» es difícil no entregarse a la renovación que Firaxis quiere dar a la saga con «Beyond Earth». No decimos que no vaya a haber nuevas entregas "clásicas" de la saga, pero la orientación futurista del nuevo «Civ» no sólo llegará para aportar un aire fresco en ambientación y diseño, sino que pondrá, hasta cierto punto, patas arriba, la misma jugabilidad de la saga, manteniendo a la vez la esencia de «Civilization».

No es la primera vez, como seguramente sabes, que Sid Meier se fija en el espacio para crear uno de los juegos que siempre firma con su nombre. «Alpha Centauri» se puede considerar un precedente de «Beyond Earth», algo reconocido incluso por el estudio, aunque este nuevo proyecto –al que podremos echar mano en cosa de un mes, por fin– no es una segunda parte de aquel, sino un «Civ» de los pies a la cabeza, y también un paso adelante en la saga.

De la Tierra al espacio

«Civilization Beyond Earth» se mantendrá fiel a la saga desde las reglas más básicas: juego por turnos, exploración, descubrimiento y explotación de recursos, construcción, diplomacia, gestión, evolución, mejoras... Poco hay que comentar en esto, ¿verdad? Pero el paso de la Tierra al espacio, a la conquista de exoplanetas para garantizar el futuro de la especie humana, es la base de un nuevo diseño que aportará no pocos cambios a la jugabilidad.

Para empezar, o, mejor dicho, antes de empezar, habrá que elegir al mecenas que llevará a nuestros exploradores a ese planeta desconocido. En realidad, el mecenas no es más que la facción, la nación de otros

SE PARECE A...


> **CIVILIZATION V**
Toda la esencia de «Civilization» se mantiene en «Beyond Earth», pese al cambio de mundo y recursos.


> **PANZER TACTICS HD**
Uno de los últimos juegos de estrategia por turnos aparecido en España, aunque de temática bélica.



¿Cuál es la siguiente misión? Además de la exploración y el desarrollo de tu civilización, tendrás misiones con objetivos concretos para conseguir experiencia.



Los líderes de cada facción serán tu contacto con las mismas, como es habitual en otros «Civ».



¡Ataque a distancia desde tu ciudad! O desde tu puesto, como quieras llamarlo. El caso es que los ataques a distancia seguirán ahí.

OTRO MUNDO

¡Así conquistarás el futuro de la estrategia!



Elige a tu mecenas. Antes de establecernos en el nuevo planeta hay que escoger el mecenas, la facción-civilización que será la base de nuestra nueva sociedad. Hay ocho disponibles -confirmadas- que tendrán distintas capacidades.



¿Hacia qué Afinidad te inclinarás? Las investigaciones que realices te llevarán a evolucionar en tres direcciones posibles, o afinidades. Te ayudarán a adaptarte al planeta, a mejorar militarmente o a preservar la herencia terrestre.



Tu elección es una virtud. Virtudes, en realidad, pues habrá cuatro estilos de civilización para evolucionar, basados en el poder, la prosperidad, el conocimiento o la industria. Estas Virtudes tendrán varios grados de evolución y ventajas.

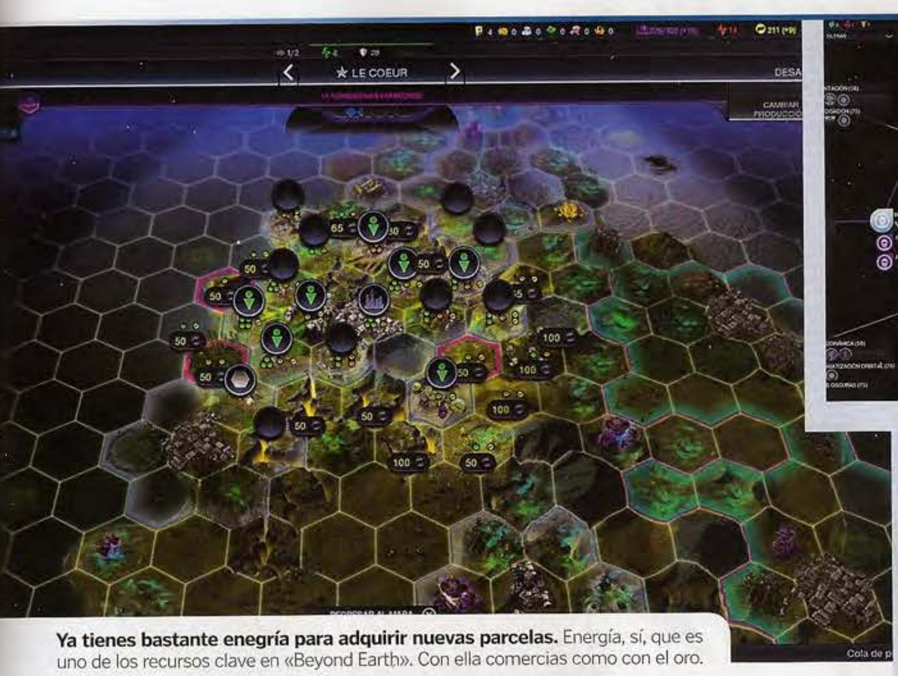
DESARROLLAR UNA NUEVA CIVILIZACIÓN EN UN PLANETA DESCONOCIDO SERÁ TU OBJETIVO

«Civ», que en «Beyond Earth» -en la beta que hemos probado- se podía elegir entre una lista de ocho disponibles: Cooperativa Panasiática, Franco-Iberia, Polistralia, Protectorado Kavithano, Brasilia, Unión Africana, CRA y Federación Eslava. Cada mecenas tendrá sus características únicas, pero no será la única decisión a tomar antes de jugar.

Habrá que escoger también el tipo de nave espacial para el viaje -Topógrafo Continental, Retropropulsores, Escáner Electrónico, Reactor de Fusión y Sensor de Formas de Vida- cuyos nombres se asocian con ciertas ventajas en el momento de comenzar la conquista. También deberemos escoger el tipo de colonizadores que llevaremos en la nave -científicos, refugiados, aristócratas, ingenieros o artistas-; la carga que transportaremos -hidroponía, laboratorio, materias primas, arsenal de armas o maquinaria- que definirá nuestro estilo de juego al comienzo y, finalmente, el tipo de planeta -parecido a la selección del "mundo" de «Civ V»-. Y entonces, sí, arrancará la aventura espacial.

Planetizando

Los primeros compases de «Civilization Beyond Earth» te parecerán extraños. Los recursos no tendrán nada que ver con los conocidos de otros juegos, las unidades tendrán nombres diferentes y algunas habilidades distintas, la exploración del terreno se realizará de forma similar a otros juegos de la saga, pero estarás despistado ante el territorio que tendrás delante. Una extraña neblina verde aparecerá en algunas de las casillas hexagonales. Ciertas criatu-



Ya tienes bastante enegría para adquirir nuevas parcelas. Energía, sí, que es uno de los recursos clave en «Beyond Earth». Con ella comercias como con el oro.



La clave de la evolución: ¡la red de tecnología!

Sin duda, el apartado más destacado entre las novedades que «Beyond Earth» aporta a la saga «Civilization». La red de tecnología permite evolucionar y desarrollar tu civilización de una forma no lineal, saltando entre investigaciones y tecnologías de modo que es posible conseguir logros y maravillas específicas sin necesidad de seguir un progreso tan rígido como en anteriores juegos. En la beta que hemos probado había 85 tecnologías distintas.



¡Hay que modernizar esa unidad, chico! Las mejoras de las unidades serán vitales para vencer.



¿Hacemos un acuerdo comercial con el vecino? Las rutas comerciales seguirán siendo vitales para conseguir recursos.

ras se moverán por el mapa, pero no sabráss qué son ni si son peligrosas. ¿Cómo se explotarán lo que parecen recursos naturales? Tranquilo...

Los primeros turnos de «Beyond Earth» te servirán para hacerte con el nuevo interfaz –minimalista y con un diseño exquisito–, las acciones principales de las unidades de exploración, gestión y combate, para conocer los recursos y para evitar el miasma –ese neblina verde que, sí, será perjudicial... por ahora–. Poco a poco te darás cuenta de que, en realidad, todo «Civilization» está ahí, pero con un aspecto diferente. La construcción, las alianzas, la gestión de recursos, el combate, las rutas comerciales, las misiones... ¿Misiones? Sí, misiones. Se tratará de conseguir objetivos concretos que te aportarán experiencia y ventajas a la hora de investigar tecnología en la red. Y entonces, empezarás a explotar todo lo que «Beyond Earth» tiene dentro, que es mucho y promete ser impresionante. De verdad.

Atrapados en la Red

La Red de tecnología es una de las mayores innovaciones de «Beyond Earth», pues la evolución y desarrollo de nuestra civilización, podrá ser diseñada a nuestro gusto. Podremos saltar entre distintas tecnologías, desarrollándolas hasta el punto que queramos, gracias a una conexión que se aleja de la linealidad del árbol tecnológico de otros juegos de la saga. Y habrá que acostumbrarse a pensar de otra manera, de forma más lateral, no tan secuencial.

Es algo que también habrás de plantearte al desarrollar tu civilización en función de las Virtudes disponibles –poder, prosperidad, conocimiento e industria– y las Afinidades, el sistema diseñado por Firaxis para adaptarte al nuevo mundo, mantenerte puro o evolucionar hacia lo militar: Pureza, Supremacía y Armonía.

En definitiva, «Civilization» más allá de «Civilization». Firaxis está a punto de hacer explotar la saga. Y nosotros queremos que nos den muchos turnos para disfrutarla. A.C.G.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft**
- Distrib.: **Ubisoft**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **18/11/2014**

far-cry.ubi.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción en primera persona, en un mundo abierto** situado en el país de Kyrat, en el Himalaya.
- Será **Ajay Ghale, que vuelves a tu lugar natal** para descubrir una guerra civil por culpa de Pagan Min, un cruel déspota.
- Podrás desarrollar **48 habilidades especiales** en dos caminos: el del Tigre y del Elefante.
- Ofrecerá **modos multijugador**, cooperativo y versus.
- Manejarás **vehículos y montarás elefantes**.

Primera Impresión

El nuevo «Far Cry» quiere superar a su antecesor haciéndose más ambicioso, más flexible, con nuevas armas, habilidades, vehículos y animales. Mucho más «Far Cry».

¡El Himalaya es un infierno!

Far Cry 4

Llevarás el pelo platino y vestirás a la última moda de la Quinta Avenida Hortera, pero estás más loco que una cabra. Sí, tú, Pagan Min. Y no nos mires así, que tenemos un elefante y tú no.



¡Esto es el Himalaya! La acción de «Far Cry 4» se traslada a un mundo abierto fascinante en el imaginario país de Kyrat, en plena cordillera del Himalaya.



SABÍAS QUE...

...cuando se mostró la primera imagen de Pagan Min sentado en su trono, se acusó a Ubisoft de racismo porque tenía puesta la mano sobre la cabeza de un asiático arrodillado, cuando resulta que Pagan Min es también asiático?



Un loco con mucho poder. Pagan Min es el dictador de Kyrat, y su poder y crueldad son inmensos.



¿Qué está pasando en Kyrat? Tras volver a tu lugar de nacimiento te ves envuelto en una guerra civil en la que has de tomar partido.

VIAJA AL HIMALAYA Y SOBREVIVE AL TERROR DE PAGAN MIN EN UN MUNDO ABIERTO FASCINANTE

Enfrentarse a la renovación periódica de una saga de éxito tiene que ser un desafío tremendo, pero Ubisoft parece que ha encontrado la piedra filosofal que transforma cada «Assassin's Creed» o cada «Far Cry» en un éxito. O casi, porque la fórmula no es infalible, claro. Al final, parece que a las sagas también les llega su momento de descanso. Y es necesario. Pero no es el caso de «Far Cry 4», anunciado y mostrado casi por sorpresa y cuyas primeras impresiones no pueden ser más positivas.

Y eso que, precisamente por el hecho de pertenecer a una saga, ciertas reglas han de estar presente: mundo abierto, libertad de exploración, uso de vehículos, acción en primera persona –en el caso que nos ocupa, claro–. Aunque otros ingredientes cambian, algunos mejoran y otros cuantos innovan. Y «Far Cry 4», cuando menos lo esperábamos en la serie, parece que ha tomado la innovación por bandera.

Kyrat, Himalaya

El cambio de escenario de «Far Cry 4» bnos llevará a Kyrat, un país imaginario en el Himalaya , lugar de nacimiento del protagonista del juego, Ajay Ghale, al que vuelve cumpliendo la última voluntad d esu madre, para asistir a su funeral. Pero las cosas han cambiado mucho en Kyrat desde que Ajay lo dejó. Ahora, Pagan Min, un déspota y un psicópata, ha implantado un régimen de terror y se ha coronado a sí mismo como rey de Kyrat, lo que ha desatado una auténtica guerra civil en el país montañés.

Pagan Min tiene un ejército a sus órdenes, y aunque los rebeldes son voluntariosos, están en desventaja. Pero el terror alcanza también a las fuerzas de Pagan Min, que tienen au-

SE PARECE A...



FAR CRY 3
El paraíso tropical de «Far Cry 3» se cambia por una cordillera asiática, pero la libertad es la misma.



WATCH DOGS
Otro mundo de juego abierto, aunque en este caso más real, urbano y tecnológico que «Far Cry 4».



La Naturaleza es un peligro... ¡y un aliado! Los animales salvajes de «Far Cry 4» podrán servirte como apoyo táctico contra tus enemigos, en estampidas.



La fauna será relevante en «Far Cry 4», tanto en el mundo real como en el espiritual de Shangri-La.

EL HIMALAYA
El nuevo mundo que te espera en «Far Cry 4»



Lugares exóticos y peligrosos. Kyrat, en pleno Himalaya, es una región fascinante, exótica y llena de peligros. Y no hablamos de los enemigos, sino de peligrosos precipios y un entorno natural salvaje y vertical, como no has visto en la serie.



Y también hay hueco para la leyenda. Leyenda o no, el hecho es que la mítica Shangri-La aparece en «Far Cry 4» y su acción será muy real. En esta zona espiritual tendrás un aliado inesperado, el Protector de Shangri-La, un tigre blanco.



Acción sin tregua. Pagan Min es un déspota y un psicópata, pero tiene poder y saber cómo usarlo. La guerra civil te pilla sin comerlo ni beberlo y has de hacer todo lo posible por sobrevivir y, de paso, acabar con el reino del terror de Pagan Min.



De las junglas a las cumbres nevadas. En Kyrat la diversidad de escenarios será asombrosa, con entornos de climatología variable.

EL MUNDO DE JUEGO ES MÁS VARIADO, INNOVADOR, EXÓTICO Y PELIGROSO QUE NUNCA EN LA SERIE

téntico pavor a su líder y sus violentos prontos. El conflicto y la tragedia están servidos.

Acción vertical

Uno de los primeros apartados en que «Far Cry 4» quiere innovar es en la escala de la acción, llevando combates y exploración hacia arriba. Literalmente. El entorno, montañoso, plagado de collados, precipios, valles y barrancos, cumbres nevadas en cuyas laderas se producen avalanchas, plantean ya todo un desafío simplemente en su exploración. Y es sólo el principio, porque si recorrer el mundo de «Far Cry 4» ya resultará apasionante, cuando descubras lo que esconde en fauna, vas a alucinar.

El exótico entorno estará plagado de fieras y animales salvajes, desde monos a rinocerontes, pasando por elefantes que, incluso, podrás montar y azuzar contra tus enemigos. Y, de hecho, la fauna podrá ser usada como un elemento táctico, por ejemplo, provocando estampidas que arrasen campamentos enemigos con los soldados de Pagan Min dentro.

Pero si hablamos de verticalidad hemos de hablar de uno de los vehículos más llamativos e innovadores del juego: el girocóptero. Un helicóptero unipersonal, vaya, con el que podrás moverte por encima de tus enemigos, bombardearlos desde arriba, y moverte entre riscos y collados. Una pasada.

Por supuesto, esa verticalidad también afectará a atacar a tus enemigos desde tejados y puentes, aunque eso es algo que ya conoces de anteriores juegos. Y podrás hacerlo con armas de fue-



¿Cómo combatirás en Shangri-La? Además del Protector de Shangri-La, el poderoso tigre blanco, tendrás armas como un arco capaz de ralentizar la acción.



Un viaje al Himalaya muy especial en la Kyrat Edition

En los últimos tiempos las ediciones especiales de sus juegos son algo que Ubisoft está cuidando especialmente. En el caso de «Far Cry 4», la Kyrat Edition ofrecerá tanto contenidos extra para el juego como objetos de coleccionista. En ella encontraremos una figura de 20 cm de Pagan Min, el villano del juego, un diario de viaje, el mapa de Kyrat, un poster de propaganda del régimen de Pagan Min y 3 misiones extra en el pack Hurk's Redemption.



Una acción que te dejará sin respiro. Da igual el arma que elijas como favorita, no dejarás de usarla.

No estarás solo en el Himalaya. Y no sólo nos referimos a los personajes secundarios, sino a un modo multijugador cooperativo.

go u otras más tácticas y silenciosas, como arcos y ballestas. Y si hablamos de arcos hemos de hablar de un lugar muy peculiar que encontrarás en Kyrat: Shangri-La.

Lugares míticos

El mundo espiritual y mítico de Shangri-La aparece en «Far Cry 4» como un lugar clave para la trama. Aunque es un sitio en el que las reglas del mundo real no rigen, sus consecuencias –incluyendo la experiencia acumulada– sí lo serán.

En él, encontraremos un aliado en el Protector místico del lugar, un tigre blanco que podrá defendernos de las fuerzas del mal si le acosan o le damos órdenes.

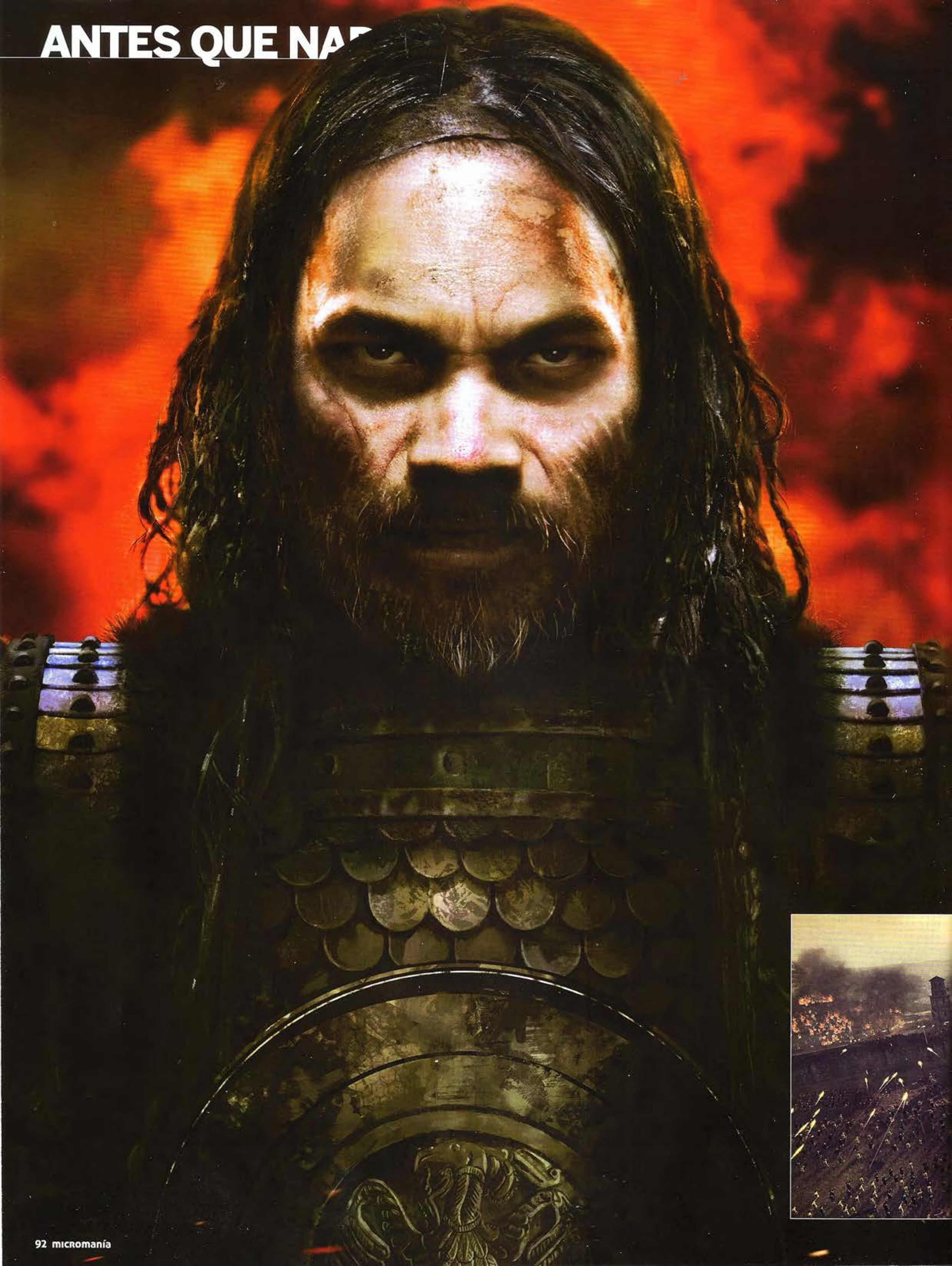
También contaremos con un arma especial, un arco capaz de ralentizar el tiempo para acabar con nuestros enemigos con más facilidad.

Shangri-La ofrecerá una estética muy diferente al resto del juego. Una apariencia casi fantasmagórica, en tonos dorados, rojizos y con un halo neblinoso que lo invadirá todo.

Como en «Far Cry 3», en esta nueva entrega de la saga el protagonista podrá ir desbloqueando y mejorando sus habilidades –hasta 48 diferentes–, repartidas en dos árboles: Tigre y Elefante. Las habilidades del Tigre afectan a armas, sigilo y habilidades físicas. Las habilidades del Elefante se centran en la curación, la creación de objetos y las mejoras. Cada una de las 48 habilidades tendrá influencia decisiva en la historia de Kyrat y del juego.

En todo caso, la historia podrá ser vivida de forma individual o con la ayuda de un amigo, pues contará con un modo cooperativo en que otro jugador podrá entrar y salir de la acción en cualquier momento. Y también habrá otro modo multijugador competitivo.

La historia de Kyrat también se podrá ver afectada desde otra perspectiva: la tuya. Y es que «Far Cry 4» incluirá un editor con el que podrás diseñar tus propios mapas y compartirlos con la comunidad de jugadores. En definitiva, «Far Cry 4» te quiere como protagonista. A.P.R.



TOTAL WAR ATTILA

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Creative Assembly/SEGA**
- Fecha prevista: **Por determinar**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia bélica histórica, ambientado en la época de Atila**, dentro de «Total War».
- Ofrecerá **una nueva base técnica**, similar a la de la Emperor Edition de «Rome II», con más detalle gráfico.
- Veremos el **regreso de aspectos tácticos de la saga** «Total War», como el Árbol Familiar.
- **La ambientación será más oscura**, literal y figuradamente, que en «Rome II».
- Incluirá **el uso de barricadas** en las batallas.

A las épocas de prosperidad les siguen otras de crisis. Sí, la historia se repite una y otra vez. Y las crisis, en general, traen conflictos y oscuridad. Y caudillos. Y líderes. Y grandes juegos.

A finales del siglo IV el Imperio Romano estaba en plena decadencia, y la razón era, paradójicamente, su enorme tamaño, que lo hacía ingobernable y, eventualmente, a partir del año 395, acabaría dividido en dos.

A partir de ese momento las migraciones masivas empezaron a ser algo habitual, y esos movimientos humanos trajeron también pueblos como los godos, visigodos, vándalos y muchos otros que provocarían invasiones, guerras, conflictos y dramáticos cambios en toda Europa, viniendo desde el Este. La Edad Media empezaba a asomarse tímidamente y aunque Roma seguía siendo la civilización más pujante, los pueblos bárbaros presionaban peligrosamente contra esa supremacía. Y, entre ellos, destacaría uno temible, el de los Hunos, que comandado por el no menos temible Atila, acabaría convertido en leyenda y sinónimo de caos, oscuridad y destrucción. Y no hay mejor momento ni personaje, según Creative Assembly, que pudiera dar luz al nuevo «Total War».

La llamada del caos

«Total War: Attila» no es una segunda parte de «Rome II». Tampoco es una expansión de éste. Es un nuevo juego en la saga que abunda en la Historia tras «Rome II». Tiene, claro, puntos de coincidencia con el, de momento, último título de la saga, pero con «Attila» el estudio inglés abre un nuevo camino tras «Rome II». Es una continuación, en un sentido más amplio.

Comparte también con «Rome II» su base técnica más reciente, la usada en la edición "Emperor" del juego lanzada hace pocos días, lo que implica una evolución gráfica muy notable –y es algo muy importante en «Attila», como verás más adelante.

Escoger Atila como el personaje en torno al que gira la trama no es casual, pues este «Total War» adopta un tono mucho más oscuro –literal y figuradamente– narrando hechos históricos que, como decíamos –y como nos contó Creative Assembly– definieron en gran medida la Europa

VUELVE «TOTAL WAR» CON UNO DE LOS PERSONAJES MÁS TERRIBLES Y DECISIVOS DE LA HISTORIA: ATILA



¡Una época de terror y oscuridad se cierne sobre Roma! La llegada de Atila y sus hunos pondrá en jaque al ya decadente Imperio.



¡«Total War» vuelve en plena forma con Atila! El nuevo juego de la saga tiene al poderoso caudillo asiático como principal personaje.



¡A las barricadas, mis legiones! El uso de barricadas en los combates urbanos es uno de los puntos más innovadores de las batallas.



Britannia es el objetivo. Europa y Oriente Medio, de Inglaterra a Siria, verán tus hazañas en el juego. ¿Lo conquistarás todo?

moderna. Una época de cambios, de guerras, de caos y de un líder asiático del que se decía que no volvía a crecer la hierba por donde él pasaba. Y una época de cambios también en las tácticas bélicas, como nos mostrará «Total War: Attila».

Terror y fuego

La demo de «Total War: Attila» que pudimos ver en Creative Assembly arrancaba con un vistazo al mapa táctico. De las 2D básicas pasamos a las 3D del mapa, en un vuelo que recorría los límites del Imperio, de Britania a Siria. Cada paso por cada región se veía cómo variaba gráficamente el entorno –más luminoso, más oscuro, más neblinoso, más frío– y el enorme detalle de cada parte del terreno visualizado. Incluso se veía el humo en las ciudades asediadas y neblina verde en aquellas asoladas por infecciones. Un perfecto ejemplo de esto se ve en el uso en el mapa de nuevas tácticas, como la "tierra quemada", arrasando territorios propios antes de que el enemigo los saquee.

En este mapa vimos también algunos de los apartados de gestión más destacados de «Total War: Attila». Algunos, conocidos, otros... viejos conocidos. Entre éstos, el regreso del Árbol Familiar, desaparecido en «Rome II», y que vuelve tanto por el deseo de los responsables del juego como de los jugadores.

En el Árbol Familiar aparecen personajes de tu facción que representarán acciones determinantes en distintos terrenos: diplomacia, eco-

UNA ÉPOCA OSCURA Y DE TIERRA QUEMADA

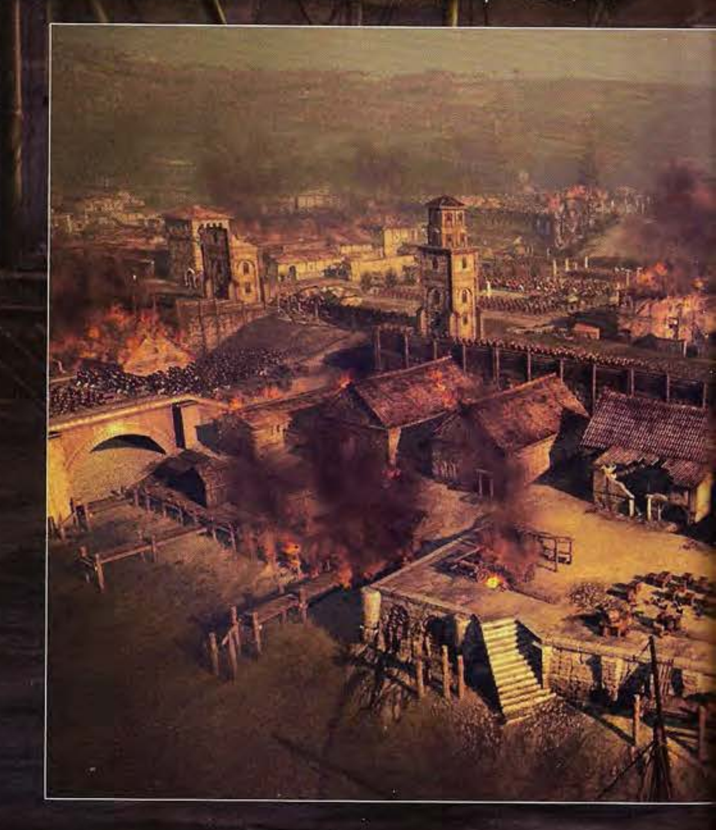
Las tácticas en «Total War: Attila» variarán en algunos aspectos de manera sustancial sobre lo ya conocido en otros juegos de la saga, a lo que hay que sumar el enorme detalle gráfico del juego. ¿Te resultan apartados dispares y poco relacionados? En realidad no. A la época oscura que recrea «Attila», habrá que sumar que esa oscuridad se extenderá al aspecto gráfico, literalmente, y en tácticas desesperadas como la "tierra quemada", que podrás usar en el mapa táctico.



› Un mundo lleno de detalles: El mapa táctico de «Total War: Attila» muestra el mundo de juego con gran calidad visual, donde detalles como el humo en las ciudades es señal de problemas.



› Quema y huye: La táctica de "tierra quemada" se podrá usar en el mapa táctico. Ante el ataque de las fuerzas bárbaras, podrás arrasarlo todo y huir para que no aprovechen tus recursos.





LA DECADENCIA DEL IMPERIO ROMANO, DIVIDIDO EN DOS, DOMINA UNA ERA DE OSCURIDAD Y GUERRAS

nomía, etc. y que podrás controlar desde aquí. Es como un regreso a las raíces, que se aplicará en multitud de apartados más: interfaz de usuario, árbol de construcción de edificios, árbol de tecnología, más simplificado y accesible, juntando tecnología militar y civil de un vistazo...

Batallas renovadas

Y, por supuesto, las batallas masivas en «Total War: Attila» también estarán renovadas. Aparte de por la estética de los escenarios, también más oscuros y más medievales en los diseños de sus ciudades, edificios, etc. con nuevos atributos a tener en cuenta. El más destacado, sin duda, es el uso de las barricadas.

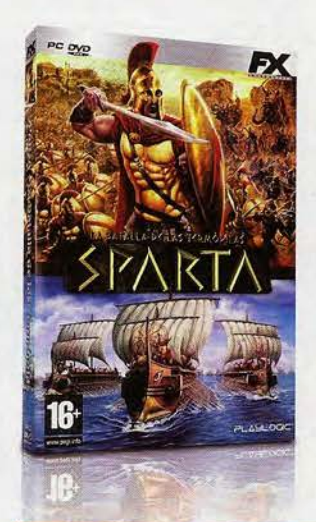
Las barricadas, a la hora de defender, serán determinantes. Podremos situar a nuestros soldados sobre ellas fortaleciendo sus defensas y si estamos atacando nos será más difícil vencer. Habrá que desplegar la imaginación para usar tácticas que nos permitan acabar con el enemigo. El juego, en general, será más difícil, pero también más apasionante. Y podremos usar el editor para crear nuestros propios mapas. El desafío de Atila sólo ha comenzado. **F.D.L.**

La Historia está a punto de cambiar. Y se nota hasta en la arquitectura de «Total War: Attila», cada vez más medieval y menos romana.

EN EL CUARTEL GENERAL DE CREATIVE ASSEMBLY

La presentación del nuevo «Total War: Attila» nos puso frente a los principales responsables del diseño y desarrollo del nuevo juego de la saga, en las mismísimas oficinas de Creative Assembly. De izquierda a derecha, Janos Gaspar (jefe de diseño), Dominique Starr (diseñador de la campaña), Simon Mann (diseñador senior de batallas) y Pawel Wojs (artista líder), nos contaron las líneas maestras de la creación del juego, que has podido leer en estas páginas, en una primera aproximación a «Attila».





micromanía te regala

Sparta

La Batalla de las Termópilas

Hacer Historia es fácil si tienes un PC y dispones de uno de de los juegos de estrategia más divertidos. ¡Conquista el Mediterráneo!

Ahora tienes una nueva oportunidad de volver a emular a Leónidas, el general espartano, con el regreso de «Sparta» como juego de regalo de Micromanía. Un juego cuyo lanzamiento ya consiguió, en cierta manera, hacer realidad esa fantasía, aunque en un PC y como uno de los juegos de estrategia más alucinantes de 2007.

Y es que el juego de World Forge y FX Interactive, además de hacernos creer que estábamos dentro de la película de 300, o incluso que habíamos viajado atrás en el tiempo, ofrecía exactamente aquello que podíamos esperar, y mucho más. Para empezar, este juego de estrategia histórica no nos limita a una campaña con las fuerzas de Esparta, sino que ofrece tres campañas distintas, sumando egipcios y persas a nuestro control directo, lo que es ya un aliciente enorme, al que sumar la variedad de escenarios, estilos de combate con

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

Asedia, asalta y conquista. Las batallas no se libran siempre en campo abierto en«Sparta». Los asaltos a fortificaciones también están ahí.





La victoria se consigue en la tierra, pero se origina en el mar. Uno de los aspectos más logrados es la variedad de terrenos.

las distintas facciones y gestión que el juego nos ofrece.

A la conquista del mundo

Aunque la originalidad no es el fuerte de «Sparta» su producción, su jugabilidad y la diversión que ofrece son de primer nivel. Además, precisamente su estilo y diseño facilitan la inmersión en la acción, con pasos conocidos en el género como la construcción de una base, la creación de unidades y la formación de un ejército para entrar en batalla. Tan canónicos pasos te ofrecen una de las experiencias más satisfactorias que puedas tener en un juego de estrategia, con una producción impecable, en una versión que FX pulió hasta mejorar enormemente la original.

SPARTA EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 155...

Apenas había pasado un año desde el estreno de 300 en la pantalla grande cuando nos llegó «Sparta: La Batalla de las Termópilas», un juego de estrategia con el que World Forge y FX Interactive nos proponían recrear el legendario combate de Leónidas y sus espartanos contra las fuerzas de Jerjes.

«Sparta: La Batalla de las Termópilas» fue un juego que, en su momento, se consideró uno de los tapados del E3, cuando se presentó por primera vez de manera oficial.

Su cuidado diseño artístico y de jugabilidad lo convirtieron en uno de los títulos del género del año, mucho más teniendo en cuenta que la versión española de «Sparta» fue rediseñada durante seis meses por FX.

¿Por qué no se convirtió en el juego del mes? La competencia con «Call of Duty 4 Modern Warfare» y «The Orange Box» lo convertían en una tarea casi imposible...



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «Runaway 2» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista –impreso más abajo, tras el punto 3– y tu email.



3 Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM236MFC14

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que tiene que haberte llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como te hemos explicado más arriba.



2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «Sparta». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Sparta» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2.8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB (GeForce 6600/ Radeon x700 o superior)
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB (GeForce 8800 o superior)
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

ALIEN ISOLATION

El xenomorfo ya está aquí. El "survival horror" del universo Alien llega a tu disco duro y te descubrimos sus secretos.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
11/2014
Printed in Spain



RAVEN'S CRY

La vida del pirata es dura, pero apasionante. Si quieres convertirte en el terror de los siete mares, llega «Raven's Cry».



CIVILIZATION BEYOND EARTH

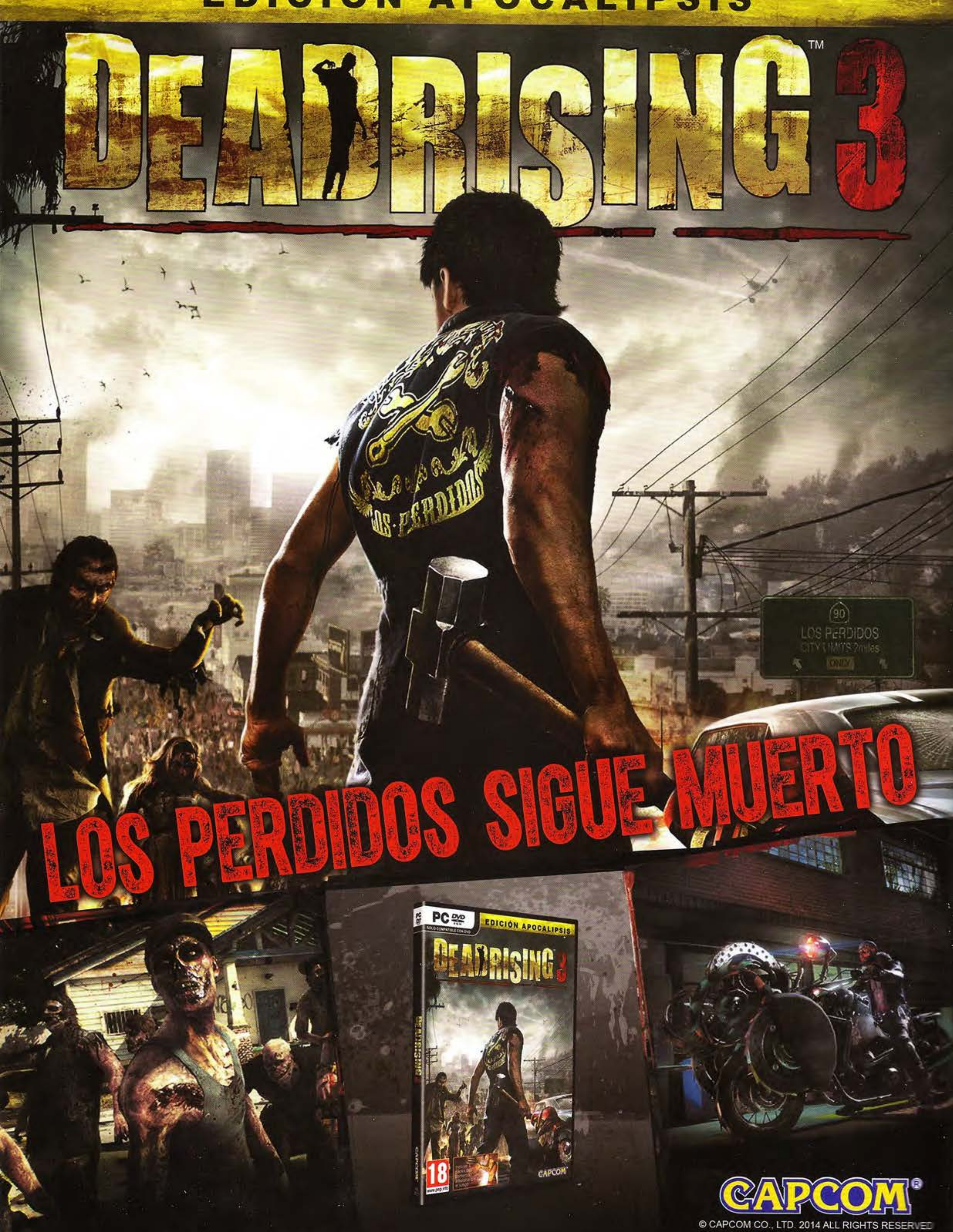
Nos lanzamos a la conquista del espacio con la última entrega de la saga «Civilization». ¡Las estrellas te esperan!



SOMBRAS DE MORDOR

Una nueva historia de la Tierra Media en la que magia, acción, aventura y fantasía se dan la mano. Prepárate para luchar.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.



EDICIÓN APOCALIPSIS
DEADRISING 3
LOS PERDIDOS
LOS PERDIDOS SIGUE MUERTO
PC DVD
EDICIÓN APOCALIPSIS
DEADRISING 3
18
CAPCOM
CAPCOM
© CAPCOM CO., LTD. 2014 ALL RIGHTS RESERVED